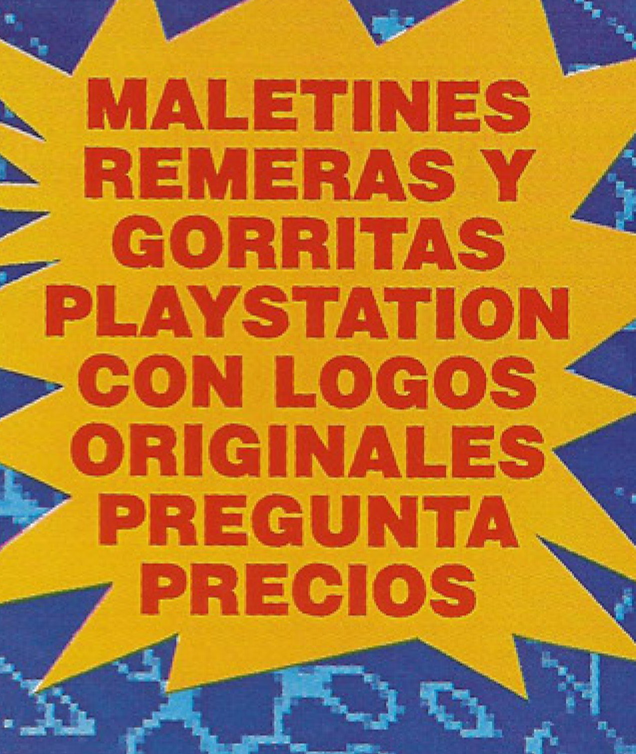

+ DE 180 TRUCOS, ESTRATEGIAS, NOVEDADES
ACTION GAMES
¡¡¡NO MUERDE!!!
action play
Rep. Argentina
AÑO 8
Edición 96
$ 4,70
ISSN 0328-5081
EDITORIAL QUARK
00096
9 770328 508007
Playstation
Resident Evil 3
Nemesis
Estrategia
Completa
PARTICIPA DEL GRAN CONCURSO 8º ANIVERSARIO
HAY 100 PREMIOS
NINTENDO 64
• HEY YOU, PICACHU!
みてみて!ピカチュウコース
PC
• NEED FOR SPEED
PORSCHE UNLEASHED
CUMPLIMOS 8 AÑOS
Action Games Nº 96





S.C.A

SERVICE OF COMPUTER AND

EL 1º SERVICIO TÉCNICO ESPECIALIZADO EN PLAYSTATION EN ARGENTINA

ATENCION: TENEMOS LA SOLUCION PARA QUE PUEDAS VER LOS JUEGOS DE PLAYSTATION PAL EN TU CONSOLA.

REFORMAMOS TU PLAYSTATION A BI-NORMA
PAL EUROPEA A PAL-N Y NTSC (AMERICANA)
NTSC (AMERICANA) A PAL-N Y NTSC (AMERICANA)
NTSC (JAPON) A PAL-N Y NTSC (AMERICANA)

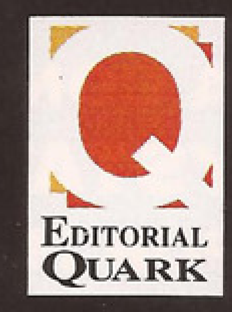
ANTE CUALQUIER DUDA CONSULTANOS TELEFONICAMENTE EN EL HORARIO DE 9:30 A 19:00.
TE/FAX. 954-8522. TE BRINDAREMOS TODO EL APOYO TECNICO QUE NECESITES

NO PUEDES ESCAPAR A TU DESTINO NI TAMPOCO A UNA PLAYSTATION

REFORMAS DE PLAYSTATION

ACTION GAMES

AÑO 8 - Nº 96 -
JUNIO 2000



Herrera 761/63
(1295) - Buenos Aires - Argentina
Tel./Fax: 4 301-8804

Director
Horacio D. Vallejo

Producción
Pablo M. Dodero

Publicidad
Alejandro Vallejo Producciones
Te.: 15 4 029-8665

Página Web: www.editorialquark.com.ar

Web Master
"Contacto Pub Café", Bacacay 1715
(1407) Flores, Te.: 4632-7957

Distribución
Capital
Carlos Cancellaro e Hijos S. H.
Gutemberg 3258 - Capital - 301-4942

Interior
Distribuidora Bertrán S.A.C.
Vélez Sarsfield 1950 - Capital

Uruguay
Alavista S. A.
Joaquín Suarez 3093 - Montevideo. - R.O.U.

Diagramación:
José F. Caballero - Prod. Publicitarias
Te.: 15 4 143-2967

Fotocromía
Mac Time
Av. Scalabrini Ortiz 444 - Capital

Impresión
IMPRENTA ROSGAL
Montevideo - R. O. Uruguay

El personal de Editorial Quark se comunica con MOVICOM

ACTION GAMES es una publicación mensual de Editorial Quark S.R.L., adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas.

SUMARIO

PC

DREAMCAST

PLAYSTATION

TRUCOS

Hola, querida banda:

En esta edición cumplimos 8 años. Han pasado 96 meses desde que salió la primera Action Games. Ya pasamos el comienzo del 2000, ahora cumplimos 8 años y muy pronto cumpliremos las 100 ediciones ininterrumpidas de Action Games.
Sin duda que hemos pasado momentos difíciles en todo este tiempo, pero a pesar de todo, nuestro esfuerzo valió la pena, porque aquí estamos para darte lo mejor en materia de videogames.
A pedido de los lectores, publicamos la estrategia completa del Resident Evil 3 Nemesis de Playstation. Esperamos que ya no tengan más problemas para terminarlo con éxito.
Además publicamos un suplemento de nuestra revista Action Play, para quienes no la conocen, les presentamos 16 páginas de todo trucos para PSX.
Les pedimos disculpas a todos los gamemaníacos, ya que en esta edición, no entraron las cartas, pero en la próxima Action Games continuamos con esa sección normalmente.
¡¡Ah, no se olviden de participar de nuestro gran concurso aniversario, hay 100 premios!!

¡Hasta el mes que viene!

La Banda

CONCURSO ACTION GAMES 2000

1er premio:
1 consola Playstation con 10 juegos

2º premio:
1 consola Playstation con 2 juegos

3º premio:
1 consola Nintendo 64

4º premio:
1 Bicicleta tipo Mountainbike

5º premio:
1 Bicicleta tipo Mountainbike

6º al 20º premio
2 CD Playstation y 5 revistas a tu elección

21º a 50º premio
1 Juego para Playstation o PC y 5 revistas a tu elección

51º a 100º premio
1 Juego para Playstation o PC

¿Tenés consola?............¿Cual?...
¿Qué te gusta de Action Games?...
¿Qué NO te gusta de Action Games?..
¿Qué juego querés que publiquemos? 1)...
2)..3)...

Qué tipo de juegos preferís: Aventura ☐ Policiales ☐ Guerra ☐
Carreras ☐ Ingenio ☐ Lucha ☐ Deportes ☐ Combate Aéreo ☐
Terror ☐ Artes Marciales ☐ Ciencia Ficción ☐ Otros ☐

Nombrá los 5 programas de TV que más te gustan

1).......................
2).......................
3).......................
4).......................
5).......................

Completá los datos y enviá esta hoja a: Editorial Quark - Concurso Action Games 2000
Herrera 761/63 - Capital Federal (1295) - Argentina

DATOS PERSONALES

Nombre y apellido: ....
Edad:. .... Nº y tipo de documento: ....
Dirección: .... C.P.: .... Tel: ....
Localidad: .... Provincia: .... País: ....

Cierre del concurso: 17 de septiembre del 2000

El sorteo se realizará el 20 de septiembre en esta editorial. Los nombres de los ganadores se publicarán en la edición de octubre del 2000. Los premios deberán ser retirados antes de los 60 días posteriores a la publicación del resultado del concurso en los lugares que disponga esta editorial, vencido este plazo, se perderá el derecho a los mismos. La participación no implica obligación de compra, se pueden retirar cupones en esta editorial.



ENVIANDO ESTE CUPON MAS $2,80.-, LLEVATE UNO DE ESTOS MOTIVOS; MANDANDO EL CUPON MAS $8,50.-, LLEVATE LOS 4 MOTIVOS

NOMBRE Y APELLIDO:..
EDAD:..
TEL.:..
DIRECCION:..
LOCALIDAD:..
CODIGO POSTAL:..
Nº DE DOCUMENTO:..
¿QUE CONSOLA TENES?..

MARCAR CON UNA X LO QUE CORRESPONDA

☐ $2,80.- 1 revestimiento

☐ $8,50.- 4 revestimientos

NOTA: ESTE CUPÓN, ENTRA EN EL SORTEO DE UNA PLAYSTATION COMPLETA, A REALIZARSE EN EL DÍA DEL NIÑO.

PTE. J. D. PERÓN 2338 1º A - C.P. 1040 - CAPITAL

CAMARA ARGENTINA DE VIDEOJUEGOS Y AFINES

Tiene el agrado de invitarlo a Ud. a participar de nuestra cámara, a ser voz y voto de todas nuestras gestiones y logros en pos de un bien único y común que es:

GARANTIZAR NUESTRA FUENTE DE TRABAJO

Estamos convencidos que la unión hace la fuerza y que sin ningún lugar a dudas tenemos la razón a nuestro favor, por eso y para eso le pedimos su colaboración.

Por siempre fuimos espectadores de las decisiones de los demás, sin tener la posibilidad de expresar nuestros reclamos y necesidades.
A partir de hoy la CAVI pasa a ser nuestra herramienta mas leal, la que, con su participación, hará de nuestro rubro un ejemplo de cómo superarnos y engrandecer nuestro mercado.

Algo bueno queremos que pase y justamente nosotros, unidos, seremos los únicos impulsores de estos cambios, y sin duda los que gozaremos de los mismos.

PARTICIPE JUNTO A NOSOTROS

¡¡¡AFILIESE A CAVI!!!



AV. RIVADAVIA 2890 - PISO 8 - OF. 703
TEL.: 154-0899808
HORARIO DE ATENCION DE 12.00 A 20.00 HS.
SECRETARIA SRA. SILVINA

IF - 22

Una idea general excelente pero con ciertos problemas: te contamos la precisa sobre este nuevo simulador de combate...

Tenemos aquí el primer intento serio de hacer un simulador sobre el F-22 Raptor de la Fuerza Aérea de los Estados Unidos. La gente de Interactive Magic evidentemente tuvo desde el principio la intención de hacer un simulador militar joya, con gráficos alucinantes, terrenos ultrarrealistas y campañas dinámicas. Pero... a continuación te contamos por qué con las buenas intenciones no basta.

El Juego: Exitos y Fracasos

Empezá una campaña y en seguida el game te presenta algunos excelentes elementos, onda simulador pura raza. Aparece una visión general de la campaña donde te explican las razones geopolíticas de la lucha, un mapa te muestra la línea del frente en ese momento, y un informe detalla cuántos aviones a reacción están disponibles para tu escuadrón y cuándo vas a poder conseguir reemplazos y un nuevo cargamento de armas.



Podés elegir entre las opciones de una lista de misiones, que son generadas al azar y se basan en el estado de la guerra aérea en ese momento. Una lista típica incluye algunas misiones aire-aire, algunos ataques a blancos de tierra, y una o dos misiones de escolta. Una pantalla de planeamiento de la misión te permite editar los hitos de tu ruta. Otra pantalla detalla la carga que podés llevar, y te informa sobre el peso de cada arma, su efecto aerodinámico y su influencia sobre las características anti-detección de tu avión.



Hasta acá, es un simulador de peso pesado. Pero ya desde el principio te das cuenta que no todo anda bien. Digamos que todo es poco amistoso con el usuario. Por ejemplo, el mapa de misiones tiene solamente dos niveles de zoom, lo que hace muy difícil lograr una buena visión de los hitos. Y varias de las opciones que hacen tan útiles a los mapas en los simuladores (poder rotar el mapa, hacer aparecer ventanas múltiples de información, o pasar a una visión tridimensional móvil del blanco) faltan en iF-22.

Entrá en combate, y vas a descubrir hasta qué punto es re-limitada la inteligencia artificial del juego. Podés tener hasta tres compañeros de misión en sus respectivos aviones, pero decir que son imbéciles es poco. Por ejemplo, vos indicás a tu compañero que ataque un sitio con sus misiles antirradar... pero si está demasiado cerca del blanco, lo va a atacar lo mismo, y lo vas a oír decir "My missile went stupid"; después va a continuar disparando sobre el mismo blanco hasta que se queda sin misiles. Y no tenés un co-

mando rápido para indicarle que pare. No hay comandos rápidos en iF-22: tenés que hacer toda una serie de comunicaciones incluso para las órdenes más sencillitas.

Los Gráficos: Aplazado en Definición

Es posible que estos problemas en el juego existan porque los diseñadores se olvidaron un poco del juego para tratar de deslumbrarnos con los gráficos. En teoría, la máquina gráfica del game parece sensacional: usa datos reales para crear modelos tridimensionales de terrenos de Bosnia y Ucrania, y luego los completa con fotos satelitales de veras. Pero en la práctica, demasiado es menos que poco, como suele decirse.

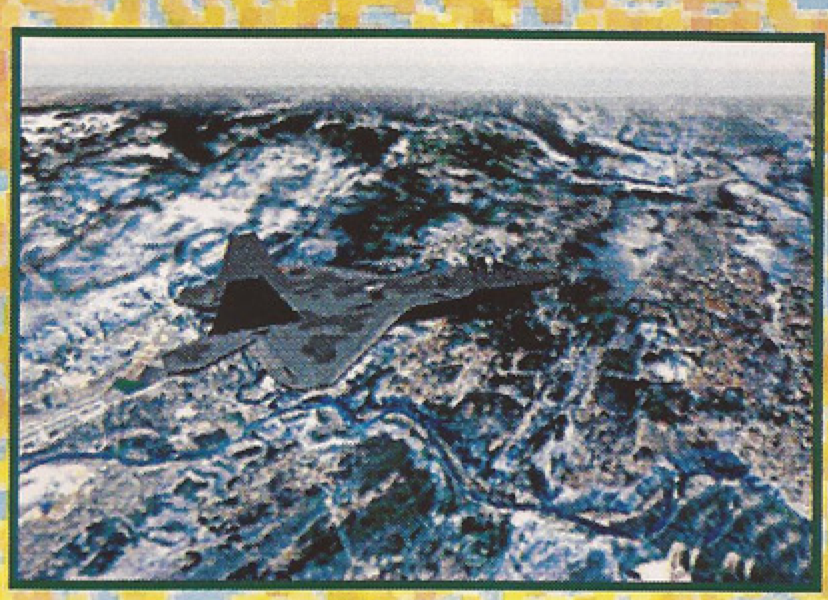
Ya al empezar a jugar vas a ver otros problemas: antes de despegar mirá a tu alrededor, los hangares, el radar, las barracas, y vas a ver objetos tridimensionales muy toscos. Lo mismo se aplica a tu propio F-22 y la mayoría de los otros objetos en tierra o en el aire.

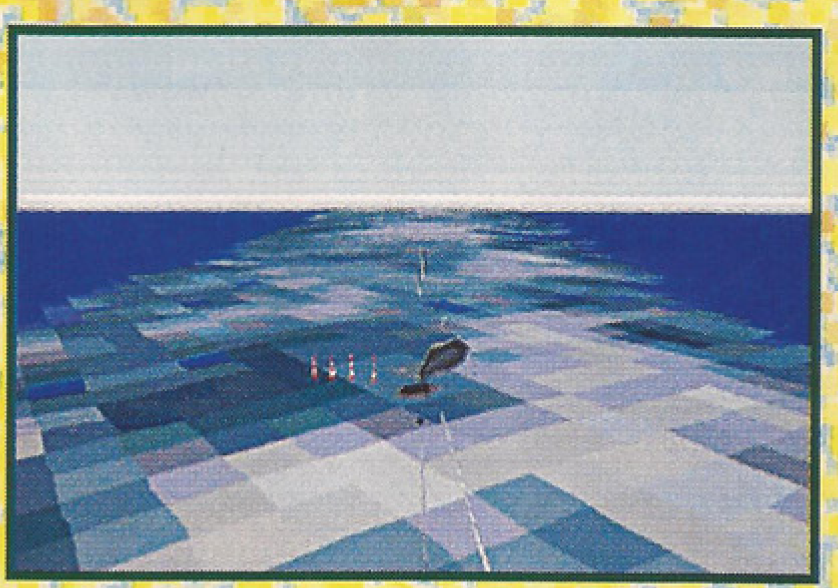
El terreno que aparece bajo tu avión suele ser alucinante ...de cuando en cuando. Si estás a la altura justa y no has hecho muchas maniobras ni has usado la compresión de tiempo por un rato, la visión debajo de tu avión es re-impresionante. Pero en general sólo ves un montón de problemas.

Para empezar, la resolución de la textura del terreno no es muy alta, así que si descendés a menos de 10.000 pies, cuanto más bajás, más bloquecitos ves. Además, la máquina gráfica aparentemente carga primero los mapas de textura de baja resolución, y luego los de alta resolución si tiene tiempo: el resultado es que generalmente el terreno está todo parchado con cuadraditos de mayor y de menor resolución (lo que es MUY poco realista).

Dado que el terreno es tan complejo tenés que leerlo directamente del CD-ROM. Esto significa que el juego se paraliza durante algunos segundos mientras carga datos nuevos ...y lo peor es que la posición de tu avión sigue avanzando mientras la pantalla está congelada, así que cuando el juego se pone en marcha de nuevo, podés encontrarte con tu avión en una posición muy indeseable e incómoda. La única manera de evitarlo es poner el game en baja resolución o sacrificar algunos cientos de megabytes de espacio en el rígido para instalar uno solo de los dos escenarios de combates del juego. iF-22 soporta aceleración 3D por medio de Direct3D, pero estas tarjetas 3D sólo ayudan, no son mágicas.







El Juicio: Divertido Pero...

iF22 no es un fracaso total, porque tiene una campaña dinámica y más detalles que los anteriores simuladores de F-22. Su funcionamiento es aceptable si tenés una Pentium rápida y podés dedicarle 400 MB en el disco rígido. Si sos un fana de los simuladores y te comprás todos los que aparecen, éste es un juego interesante. Pero de lo contrario, esperá hasta que DID saque al mercado F-22 Air Dominance Fighter, así podés comparar mejor los dos simuladores.

ESTRATEGIAS

* Ojo con tu piloto automático, que es un tarado total. Si lo ponés demasiado rápido después de despegar, podés terminar hecho torta contra una montaña ...o bien, cuando le das la orden de aterrizar (lo que se supone que hace bien) ocasionalmente se olvida de bajar el tren de aterrizaje, y te estrellás después de haber completado una misión perfecta.

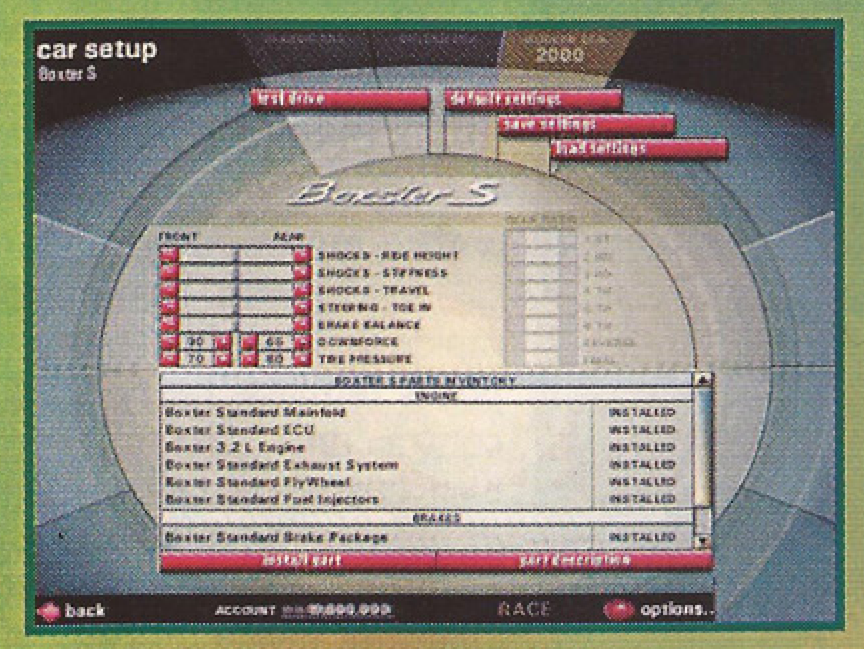
* Para que este game "despegue" en tu PC, necesitás Windows 95, P90, drive CD-ROM 4x, 97 MB de espacio en el rígido (como mínimo, y si sos exigente, 360 MB); 1 MB de bus local SVGA; tarjeta de sonido compatible con DirectX.

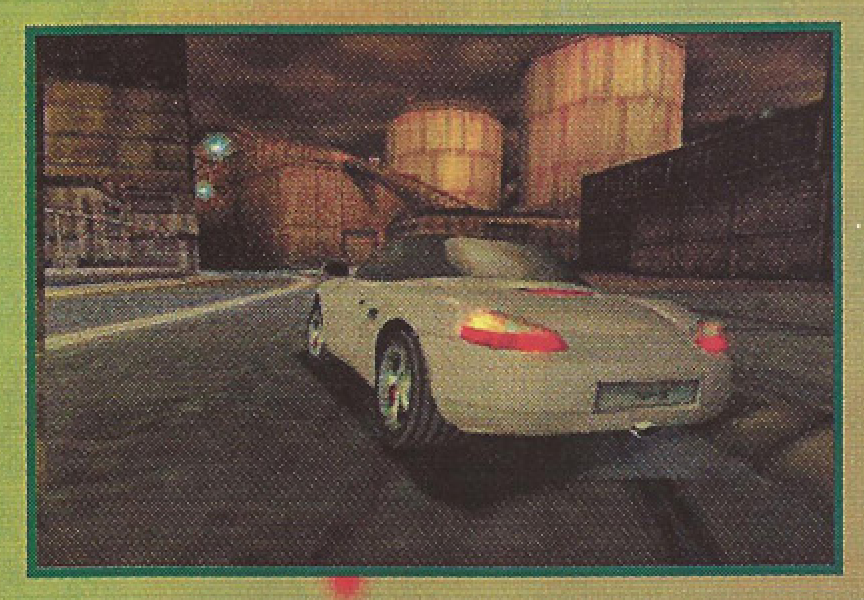
PC

NEED FOR SPEED: PORSCHE UNLEASHED

El gran mérito del Gran Turismo de Sony fue hacer masiva la "simulación" de carreras en el mundo de videogames en consola y PC.







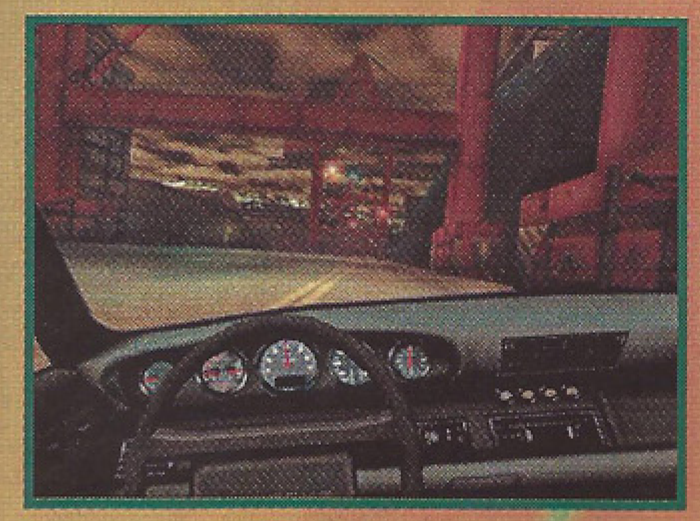
En sus comienzos, Need For Speed era muy simple, tan realista como el Ridge Racer de arcade aunque menos divertido. NFS Porsche Unlimited cambia las cosas, y gracias a la protección de los mismos Porsche, se creó un excelente juego de simulación de carreras.

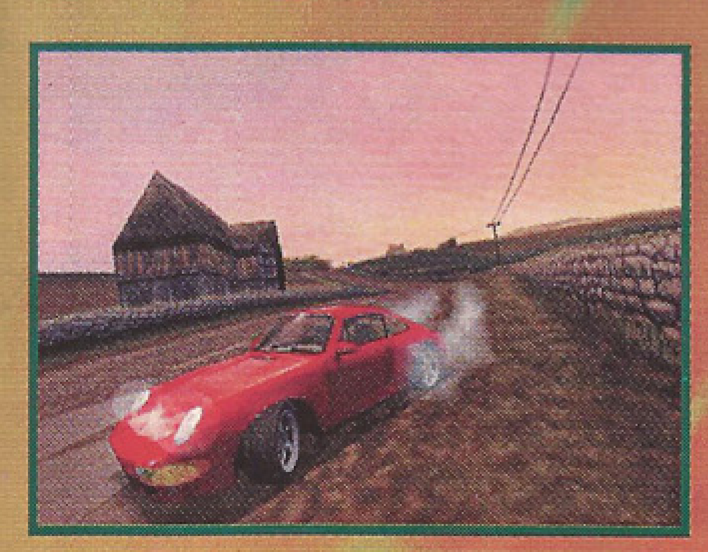
Más vale que te gusten los Porsche, ya que son los únicos autos del juego. Dispondrás de más de 80 modelos (aunque sólo un fanático los podría distinguir, sus nombres crípticos difieren apenas en una letra). Al comienzo sólo accederás a una pequeña cantidad, y el desafío consiste en desbloquearlos a medida que avances por los distintos modos del juego.

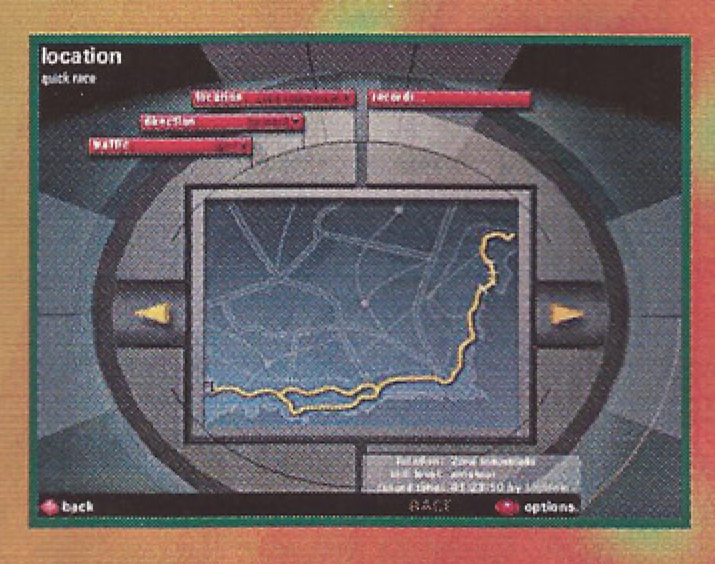
Y de esto se trata el gran éxito de NFS Posrsche 2000. El juego tiene tres modos que son más entretenidos que las opciones de conducción normal del juego. La principal adición es la Prueba de Conducción Porsche. En un verdadero estilo Test Driver deberás realizar una cantidad de maniobras difíciles y excepcionales en un período de tiempo muy corto. Si superás la prueba te asignarán algunas tareas que deberás cumplir sucesivamente. Por ejemplo, te asignarán el envío de un nuevo 911. Tendrás tres minutos para entregárselo al cliente y deberás atravesar una carretera retorcida y transitada, y mejor que no choques en el camino. No es muy realista pero plantea un interesante desafío y es divertido. También deberás derribar conos ocultos en una pista montañosa.

En otro modo –al estilo Gran Turismo– correrás en competencias cada vez más difíciles, y deberás ganar dinero para comprar autos nuevos y clasificarte para las ligas más competitivas. Las competencias se ordenan históricamente. Comenzarás con autos de los '50 y continuarás hasta desbloquear los últimos modelos y los coches de Le Mans.

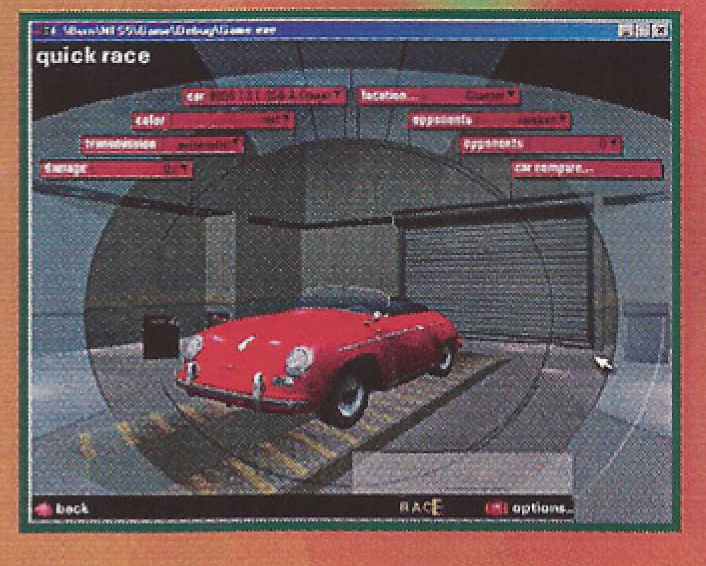
También podrás jugar en el modo simple, que hasta puede sorprenderte. Más interesante











es la competencia knock-out, donde ocho autos corren por circuitos callejeros de Mónaco, y el que llega último al final de cada vuelta es descalificado.

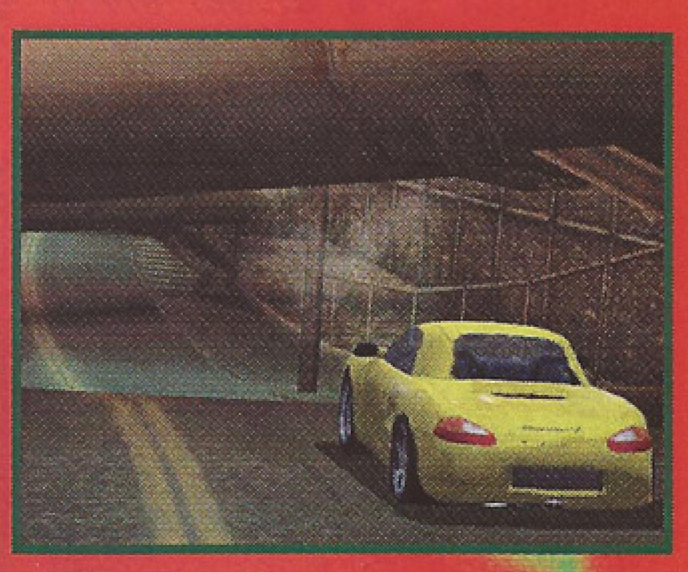
Podrían haber presentado más que nueve carreteras y las cinco pistas de carrera provistas (siendo algunas sólo variantes sobre un mismo tema), pero quizás esto suene pretencioso. Cada una de las pistas está bien construida, y muchas incluyen excelentes animaciones, como obreros trabajando en minas, y habitantes de Montecarlo gozando de un cappuccino en un café (bueno, hasta que te desvíes hacia ellos y derribes sus mesas y bebidas frívolas). Lo mejor son los atajos, pero a diferencia de las rutas ocultas de los juegos arcade, aquí son más obvios. Los que parecen más cortos son más difíciles de atravesar. Podrás ganar tiempo, pero si no conducís correctamente también podés perderlo.

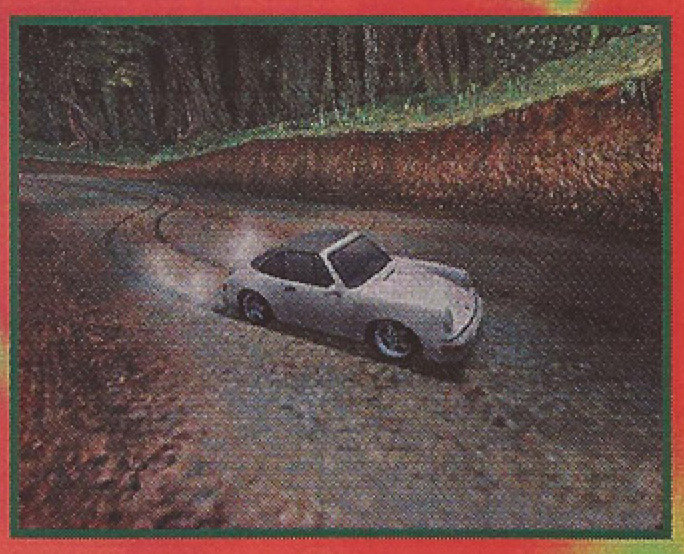
Este juego es muy difícil –aún más que Gran Turismo– y esto alejará a varios jugadores. Los autos están muy bien modelados, y a muchos sorprenderá su aparente falta de control. No olvides que todos los Porsches se manejan con tracción trasera, y los controles posteriores pueden desaparecer en los peores momentos. La técnica más fácil de superar este problema es conocer las curvas de las pistas, frenar y acelerar lentamente, anticipándote al terreno. Cuando comiences un giro, no aceleres porque empeorarás la situación.

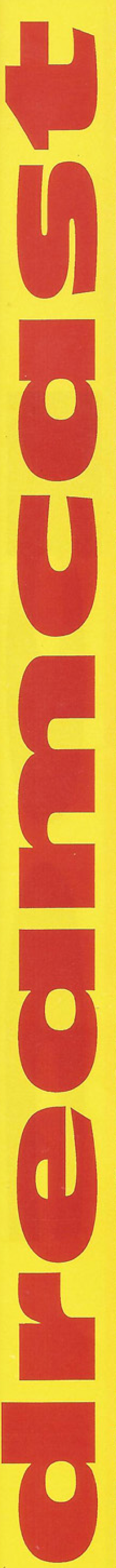
Más allá de sus bonitos gráficos acelerados a 3D y sus excelentes modos de juego, el Need For Speed Porsche 2000 es un tanto frío. No tiene el interés o la estructura del TOCA Touring Car Championship o el propio F1 2000 de EA. No compite directamente con ellos, pero tampoco tiene la diversión instantánea del Gran Turismo. Quizás la licencia Porsche sea bastante restrictiva. Aún cuando los autos estén bien modelados, debería contar con más opciones.

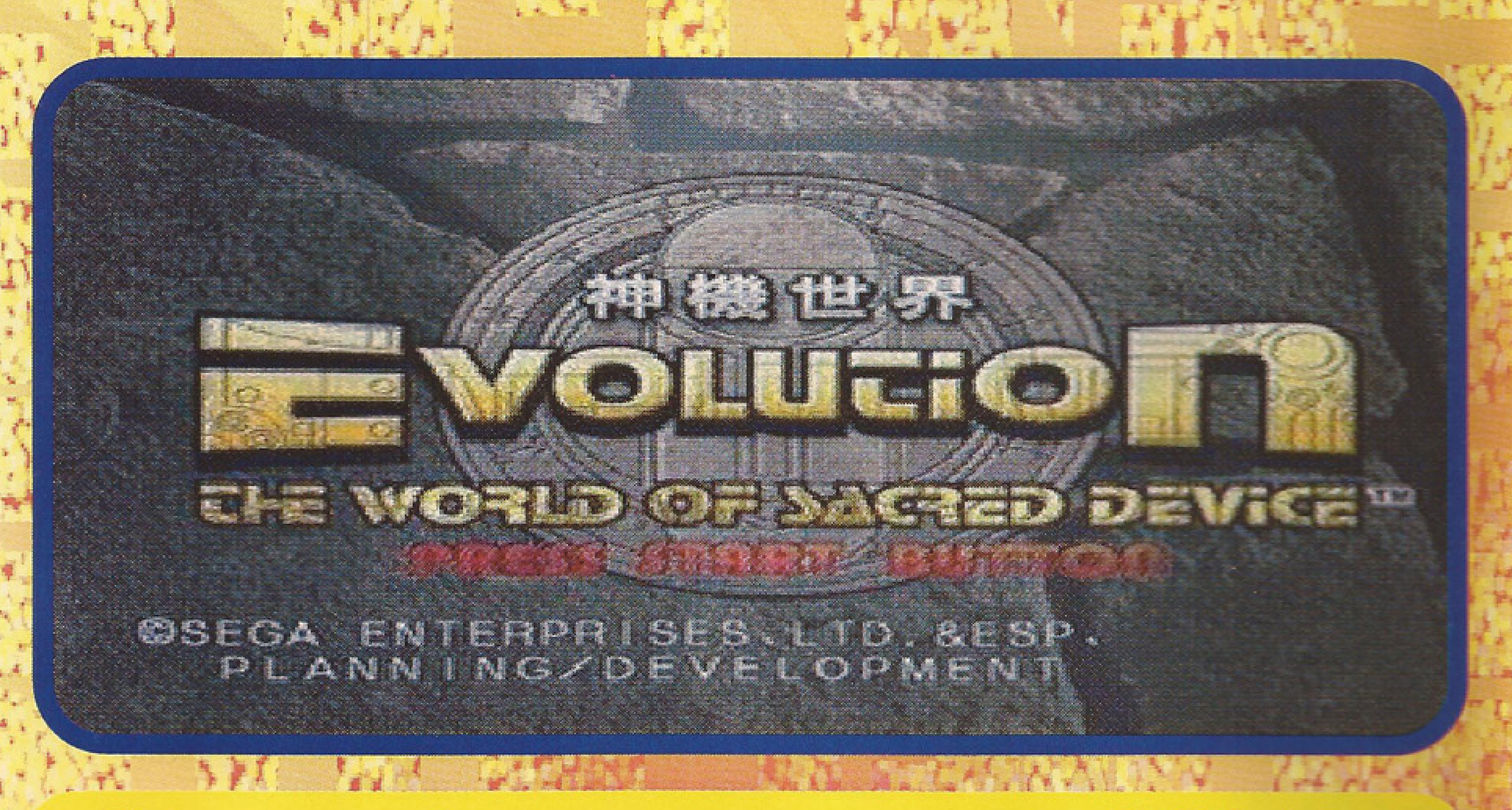
El NFS Porsche Unleashed plantea un gran desafío y agradará a los fans de juegos de simulación. Al menos hasta que la próxima versión de Need For Speed aparezca dentro de los próximos meses.











El juego comienza con una secuencia FMV del encuentro entre Indiana Jones y James Bond.

Es un buen comienzo pero no impresionará a todo el público –"No quiero más engaños" –me susurró mi novia al observar la secuencia por encima de su Game Boy en la pantalla de TV.

Tu rol será el del joven Mag Launcher, un supuesto sobreviviente de la legendaria familia de aventureros y exploradores Launchers. Mag vive en Pannama con una chica llamada Linear Cannon, quien se presenta con una nota de sus padres indicándole a Mag que debe cuidarla hasta que ellos regresen, y Gre Nade -¿no son divertidos los nombres?- el mayordomo de Mag, guía y figura paterna. Mag y Linear se unen y pagan sus deudas con la misteriosa, aunque amistosa, Sociedad, viajando por el mundo para encontrar tesoros históricos.

El juego comienza en Pannama, y acabás de perder el tesoro de Chain, una joven exploradora. Mag sólo cuenta con Linear y sus deudas para presentarse a la sociedad y escoger un empleo.

En la Sociedad deberás afrontar las carboneras de acuerdo al monto de tus deudas, recorrerás la sala del Museo –que está absolutamente vacío de artefactos- y podrás elegir entre cinco áreas donde buscar tesoros. Luego de elegir una deberás dirigirte a tu nave. Esta elección requiere mucha concentración, ya que luego no podrás arrepentirte –todas se mantienen cerradas hasta que se completa el área. Completar un área requiere acciones standard: deberás batallar



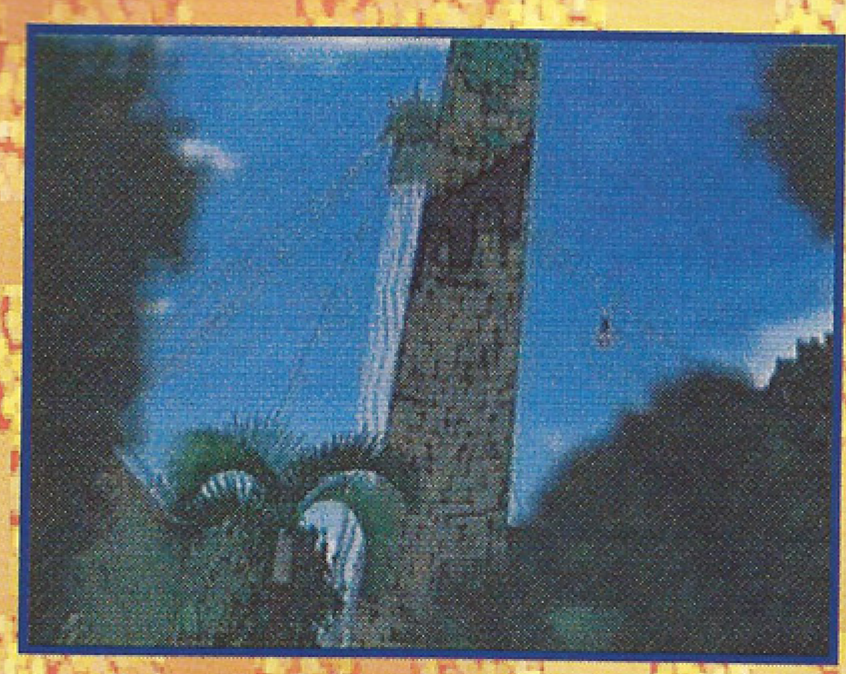
contra un feroz enemigo, vencerlo, robar un artefacto y devolverlo a la sociedad, donde pagarás parte de tu deuda y recibirás otra misión.

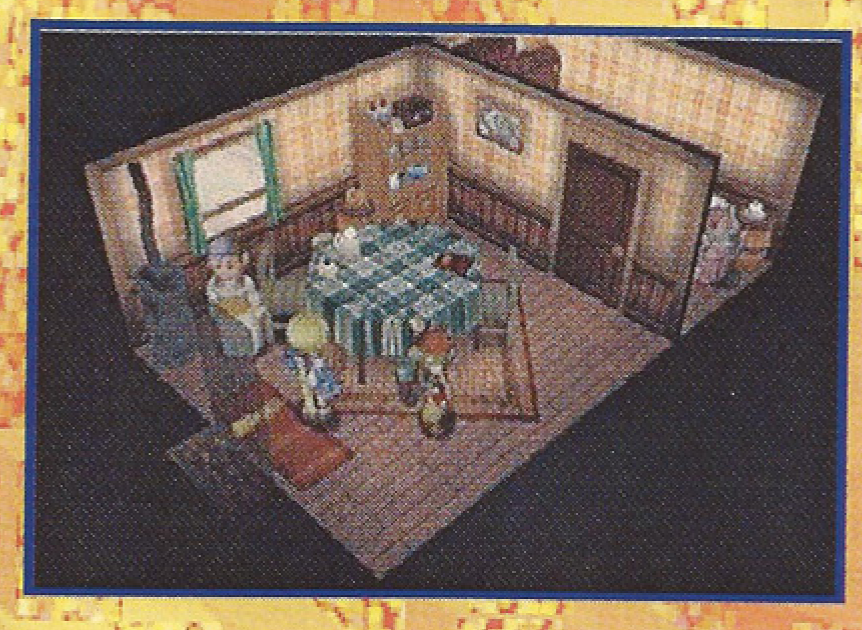
Si esto suena simple, surgirán complicaciones. Cuando interactúes con la gente de la ciudad escucharás rumores sobre el arribo del Octavo Ejército Imperial. El ejército busca el cáliz sagrado de Pannama, un artefacto conocido como Evolutia, el que buscaba el padre de Mag cuando desapareció. Todas las rutas y personajes conducen en algún punto a Evolutia, y seguramente te cruzarás con el Ejército.

Gráficamente, el juego es excelente, pero no se puede esperar algo inferior en Dreamcast. Los personajes están bien diseñados, son cómicos y tienen sus caprichos –pero cómo es posible que un personaje use minifalda y vestido en 1930 está más allá de nuestra comprensión. Tampoco importa la vista superior que tenés de ellos, salvo en una batalla en la que la acción se desarrolla en video, aunque usando la misma máquina de gráficos que se combina sin fallas.

Tu rendimiento en las batallas puede mejorar con los ítems que recojas en el camino. Las bolas de fuego y las balas nerviosas son muy útiles, pero lo más importante son las adiciones a tu CyFrame, el equipo que llevás a tus espaldas. Mag puede recoger las cosas o detenerse en un taller donde un técnico reparará su nave a bajo precio –por supuesto, cuanto más dinero tengas, su trabajo será mejor. La lucha contra los jefes es muy difícil. Deberás estudiar sus movimientos y emplear las tácticas apropiadas para vencerlos. En general, las batallas resultan tediosas, todo se trata de desplazarse a un lado y otro. Pronto te preguntarás por qué te estás molestando, y muchas veces te sentirás seguro de vencer a tus enemigos, y todo será una cuestión de aguardar tu turno. Los ataques que uses pueden ser impactantes, pero pierden su gracia cuando los sucede la muerte sobreactuada de tu enemigo.









Cuando no batalles pasearás por distintas ruinas, que son muy semejantes entre sí, o presionarás botones para establecer conversaciones poco interesantes con los lugareños que encuentres en las ciudades. En la vida nos hemos aburrido más en otras ocasiones –en la sala de espera del dentista, por ejemplo –pero el trabajo de meses de técnicos y diseñadores no brinda mucha excitación a la experiencia del juego.

Los juegos de roles pueden ser muy entretenidos –algunos, como la serie Final Fantasy, son excelentes. Evolution no es más que un tedioso dibujo animado interactivo de 16 horas de duración. De todos modos, la FMV es muy buena.

playstation

Resident Evil 3: Nemesis

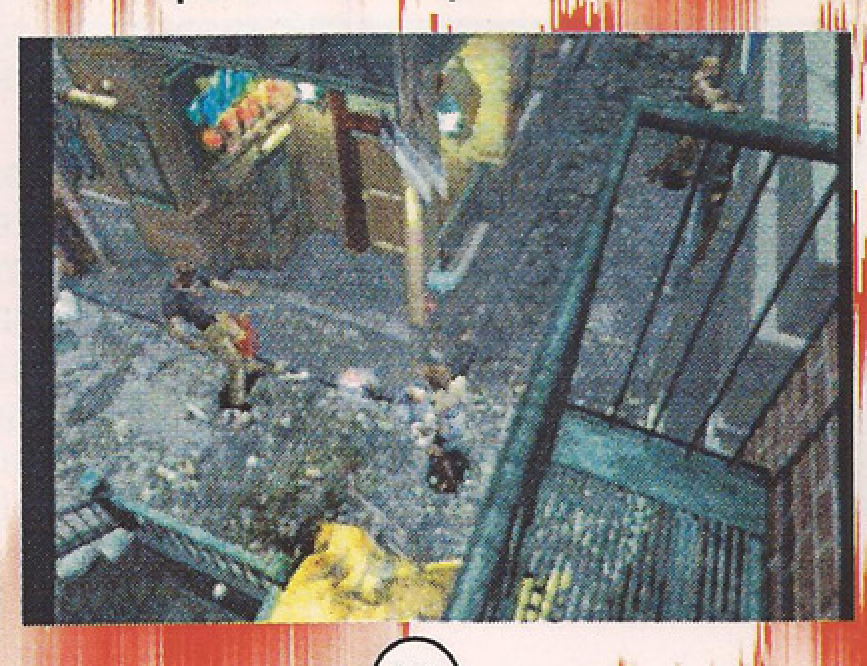
¿El mejor Resident Evil? Nemesis cambia el sentido de lo que significa el término "implacable"

¿El mejor Resident Evil? Nemesis cambia el sentido de lo que significa el término "implacable"

El tercer y ¿último? Resident Evil llegó a Playstation haciendo ruido. No por ser un estrépitoso boom sino por su terrible y acechante personificación del mal. ¿Pensabas que tu hermanito era una molestia? ¿Odias a la bruja de matemáticas que te tiene podrido? ¿Aún no triunfaste en el Tomb Raider 3? Ah. No es nada comparado con lo que deberá enfrentar tu personaje Jill Valentine en Resident Evil 3 Nemesis. Seas un novato o un experto en la serie, este juego es excelente de por sí, un intenso mundo de aventuras volcado a la acción, con los pavorosos mutantes y zombies del pasado, y nuevos personajes que no te dejarán dormir.

Historia

Alerta CORRUPTO – Si no querés enterarte de la historia, detené tu lectura aquí. Titulada en Japón Biohazard: El Ultimo Escape y en un solo disco, Resident Evil 3 Nemesis (en el resto del mundo) continúa la saga de las pobres almas que vivían en la alguna vez pacífica Raccoon City. Sitiados por una compañía todopoderosa llamada Umbrella, la población sufre el Virus-T, un virus mortal de laboratorio que se ha infiltrado en sus cuerpos y los mata lentamente, transformándolos en zombies caníbales y torturados que sólo desean una cosa, sangre fresca, y preferentemente humana.



En este episodio tipo secuela intermedia, Capcom nos coloca nuevamente en Raccoon City. Temporalmente se ubica entre Resident Evil 1 y 2, y la protagonizan Jill Valentine y el novato Carlos Oliviera, un agente retirado de Umbrella. Horas después del final de Resident Evil, Jill –que se ha retirado de Stars – sale del pueblo. Pero atrapada por una nueva horda de zombies, debe revivir el horror. En la mitad de la historia, Jill es dejada inconsciente

por la Nemesis, y Carlos debe conseguir una vacuna para salvarla. Aquí asumirás el rol de Carlos e intentarás ayudar a Jill. Si lográs salvarla, continuarás jugando como Jill.

Pero aquí el tema central ya no son los "frenéticos zombies que recorren Raccoon City". A lo largo del juego, una criatura llamada Nemesis te perseguirá y luchará contigo. Es un monstruo abominable creado con el Virus-T o el -G que tiene una meta, matar a todos los miembros de Stars, y es él (¿será él?) lo más destacable del juego, y el que lo eleva por encima del resto. Como habrás adivinado, Nemesis es un zombie diferente. Es inteligente, y tiene un arma muy poderosa, su lanzador de misiles que lleva a todos lados. Lo peor es que puede correr tan rápido como vos, y abrir puertas para acosarte en cualquier ambiente. Lo deberían haber bautizado "el molesto e implacable monstruo mutante re-pilas" pero sonaba demasiado largo. "Tu peor pesadilla" también hubiese sido perfecto. El punto es que es un maldito que tiene muchas sorpresas para vos. El resto ya no forma parte de la historia, vos solo lo descubrirás.

Juego

En todos los sentidos esenciales, Resident Evil 3 Nemesis se juega exactamente igual que los juegos anteriores. La fórmula de movimiento es la misma, y sigue siendo buena. Si esperabas un nuevo esquema de movimientos, aquí no lo encontrarás. Pero hay excepciones. Los jugadores pueden controlar a sus personajes a través de fondos fantásticamente detallados usando el pad analógico o el -D, presionando R1 y X para disparar, O para acceder al menú, Triángulo para cancelar, Cuadrado o el pad-D para correr, más un par de movimientos nuevos, pequeños pero apreciables. Ahora podrás acceder instantáneamente a mapas tocando L2. También podés hacerlo con el sistema de menú, y ésta es una herramienta rápida y móvil que se presenta más versátil que en sus versiones anteriores.



Otro buen movimiento es el giro de 180°. Este giro que debutó en Dino Crisis es especialmente útil para combatir a Nemesis. Y por último, se presenta otro movimiento necesario: ahora podrás agacharte y escabullirte de casi todos tus oponentes presionando R2 cuando te ataquen. Es muy práctico para escapar de los perros molestos, pero también sirve contra Nemesis. Sin este movimiento, sería imposible triunfar.

Luego de que te acostumbres al esquema de movimiento, el juego funciona bien. Además de las innovaciones de movimiento, RE presenta una nueva característica que afecta al juego y a la historia. Las "Opciones Vivo" de RE3 presentan guiones en rama y deberás tomar decisiones rápidas que cambian el resultado del juego de varios modos. Por ejemplo, cuando te enfrentes con Nemesis, las primeras veces la pantalla titilará y se

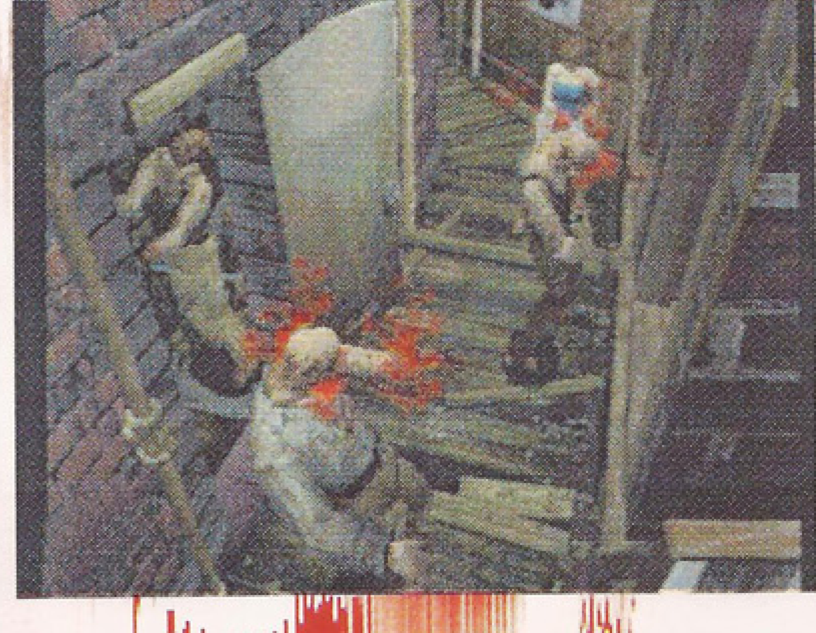
congelará en blanco y negro. Aparecerán dos opciones en la parte inferior de la pantalla, una para quedarte y luchar y otra para escapar. Y deberás elegir pronto, o el juego decidirá por vos. En este caso, lo peor es afrontar la lucha, y las consecuencias serán terminantes a menos que, por supuesto, mueras, lo cual es bastante en esta etapa del juego. En otras situaciones, las opciones te llevarán a diferentes lugares. De cualquier modo, la "Opción Vivo" es una gran modificación. Acelera el ritmo, aumenta la tensión y fuerza una decisión que modifica la escena siguiente.

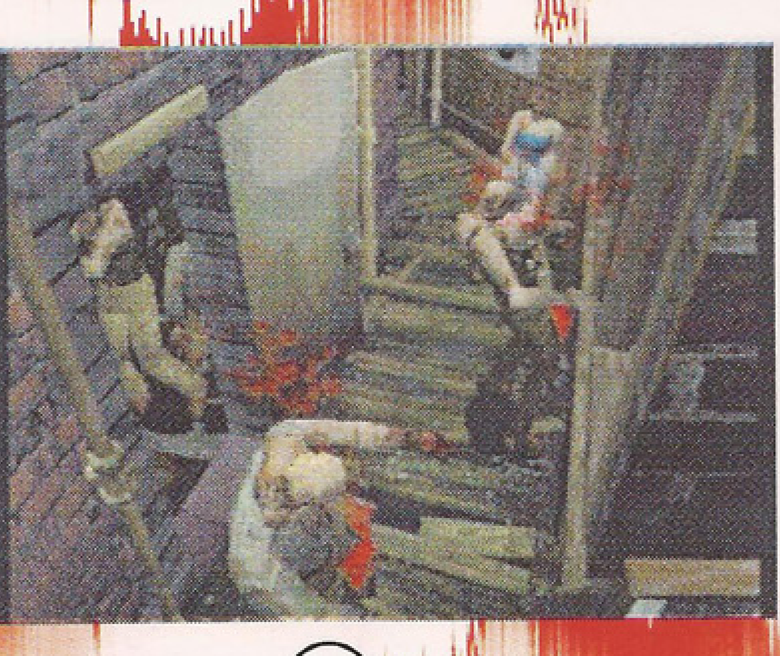
Como en Dino Crisis, RE-3Nemesis presenta varios ambientes, algunos que cambian en la mitad de la historia, y dejan de estar disponibles para el resto del juego. Por ejemplo (adelante, corrupto), Jill deberá atravesar una elaborada serie de calles en zigzag, para obtener la herramienta que le permita abrir la puerta de la estación de gas. Cuando lo consiga, abandonará la estación, que enseguida explotará y se convertirá en una inmensa bola de fuego, impidiendo retornar a ella. Por supuesto, la estación ya no funcionaba, y nadie quedó adentro atrapado, de modo que sí está muy bien diseñada. Esto le da una nueva dimensión a los ambientes del juego, lo hace más divertido y elimina los factores molestos. Primero, ya no necesitarás más cosas de estas áreas, con lo cual se reducen los tiempos de exploración, y se aporta un cierto nivel de espontaneidad. Nunca sabrás cuáles son las áreas que pueden quedar dañadas y totalmente alteradas. También se hicieron otras pequeñas modificaciones. Jill podrá atravesar escenarios de salas y escaleras sin esperar un tiempo de carga. Las escaleras largas todavía lo requieren, pero aquí se presentan mejor programadas. La mayoría de los juegos EA requiere tiempos de carga más extensos.

Con respecto a las armas, la base de tu arsenal será el standard RE. Tendrás el Rifle de Asalto M4A1 (un rifle automático), la escopeta S&W M629C (.44 Magnum), la Escopeta Personal M92F, la Escopeta Benelli M3S (aserrada y con proyectiles de medida 12), el Lanzador de Granadas HK-P y un lanzador de misiles entre otras. Lo nuevo en RE3 es que los jugadores no actualizarán sus armas; en cambio, sí actualizarán las municiones. Aquí podrás combinar diferentes tipos de municiones y pólvora usando la nueva Herramienta Recargar, para crear municiones actualizadas, y por ejemplo, hacer llamas y desparramar ácido con granadas comunes, y adaptar los proyectiles de una escopeta a otra. El sistema está basado en tres clases de Municiones, A, B y C, y sus combinaciones producen resultados diferentes.

El uso de las armas también se modificó de otro modo. Como en RE2, los jugadores preferirán correr en vez de desperdiciar sus municiones en simples zombies por dos razones. Primero, el juego es más difícil que los otros dos, aún en su modo fácil. Segundo, el juego tiene una enorme cantidad de zombies. Grandes, gordos, flacos, altos, rápidos y lentos, hay toda clase de zombies dispuestos a comerte en sus cenas. La apuesta se duplica, y en consecuencia, la necesidad de ahorrar municiones. Es mejor gastarlas en situaciones extremas, y seguro las necesitarás para enfrentar a Nemesis.

Finalmente, hay enigmas buenos y malos. Algunos en la línea de RE y RE2, otros

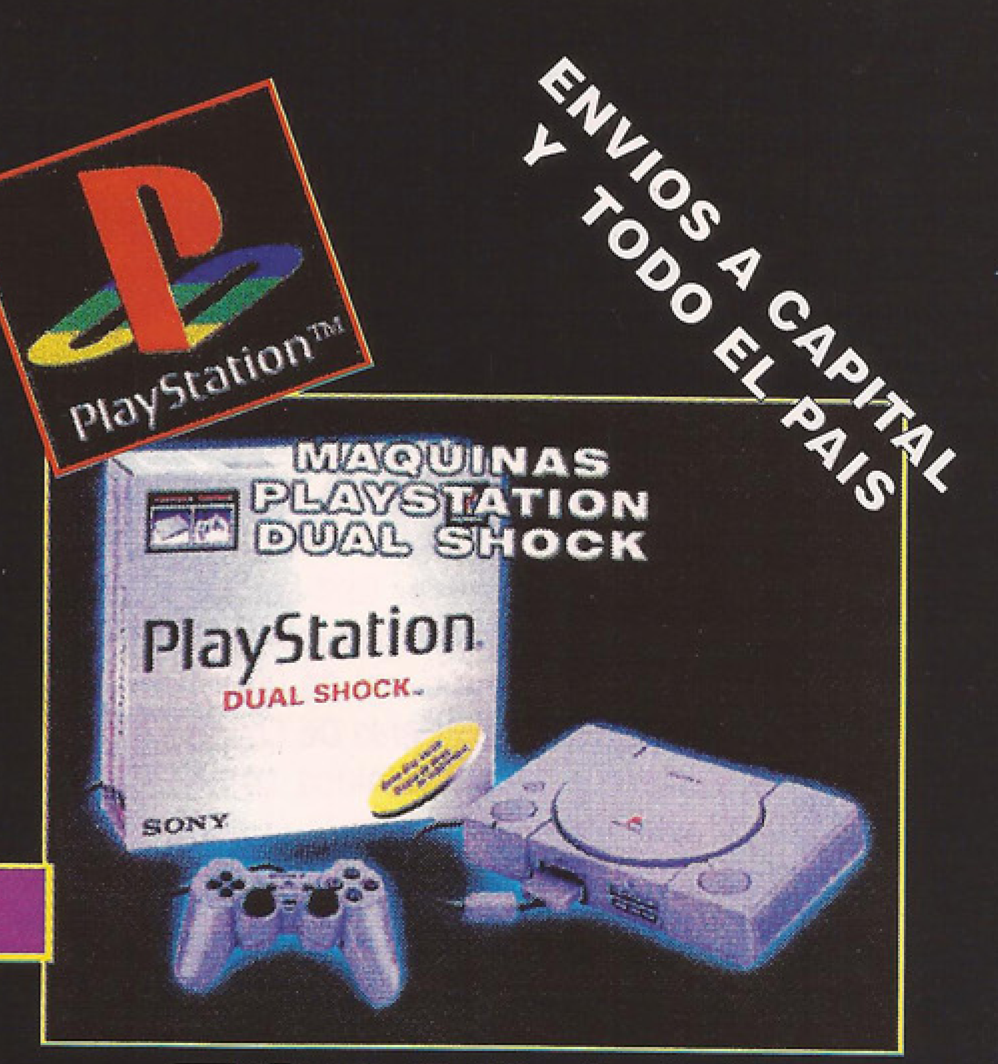




Continúa en pag. 41



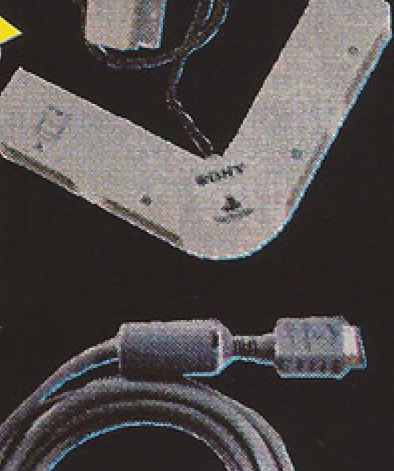
RE MAS



ENVIOS A CAPITAL Y TODO EL PAIS

TODAS LAS NOVEDADES

TODOS LOS ACCESORIOS
BOLSOS, MOCHILAS,
JOYSTICKS TRANSPARENTES,
CABLES, ETC.



Y COLOR

VOLANTE CON VIBRACION Y CAMBIOS
NOVEDAD EXCLUSIVA POWER GAMES



COMERCIO ADHERIDO A LA CAMARA ARGENTINA DE VIDEOJUEGOS (CAVI)

ES PRECIOS
R ATENCION

2988 - CAP. FED.
65-8178
ABADOS DE 9 A 20 HS.
E@CIUDAD.COM.AR
VERALL.COM.AR

¡¡ULTIMA NOVEDAD!!
PANTER V:
PISTOLA CON RETROCESO Y PEDALERA



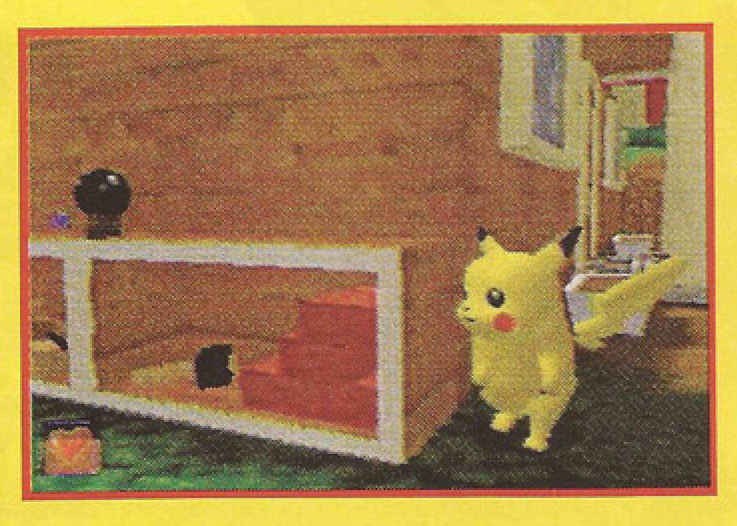
HEY YOU, PIKACHU!

Actualmente Pikachu está en todas partes, y ahora se prepara para una nueva aventura. El primero de una cantidad de juegos operados-a-voz de última generación, Pikachu Genki De Chu (a lanzarse en Estados Unidos como Hey You, Pikachu!) es quizás el más interactivo. Si bien los jugadores necesitarán dominar el japonés para jugarlo, la experiencia vale la pena, aún cuando este tipo de novedades sea muy pasajera.

Usando el micrófono incluido le darás órdenes a tu nuevo amigo Pokemon y lo ayudarás a realizar sus divertidas actividades, todas en un tiempo determinado. En una, Pikachu ayudará a Bulbasaur a cocinar su plato favorito: arroz al curry. Para hacerlo, ayudarás a Pikachu a identificar las verduras, hierbas y especies adecuadas para que Magnemite pueda transportarlas al chef tipo-pasto. Más allá de la garantía del producto (Pikachu es el nombre de una salsa muy popular en Japón), este ejercicio es bastante molesto. Captar la atención de Pikachu te resultará difícil, y un error puede resultar en una sopa asquerosa -¿quizás en una marca rival de curry? Tal vez esto resulte un problema sólo para los no hablantes de japonés, y otras actividades no son tan frustrantes. En otra ayudarás a Pikachu a descubrir unos tesoros que sólo pueden abrirse ordenándole que baile o haga la famosa pose de Ash. También lo ayudarás a pescar Tentacools, Magikarps y otros Pokemon acuáticos. El juego presenta otras actividades interesantes, y tiene algunos pequeños huevos Easter simpáticos –pronunciá la palabra "PlayStation" y Pikachu desplegará un furioso ataque trueno.

A medida que avances en el juego, se abrirán nuevas áreas, actividades y opciones de interfase. Luego de unos días de jugarlo serás recompensado con nuevos controles de cámara y una nueva interfase que te ayudará a aprovechar al máximo el tiempo que pases con Pikachu. Más tarde también podrás usar una mochila para cargar ítems en el campo de juego. ¿Cansado de descubrir Rarezas? Bien, podrás jugar a un minijuego de persecusión con Pikachu. El tiempo bien aprovechado es redituable –por todos los triunfos y fracasos acumularás PikaPoints, que luego podrás usar en la tienda de Abra para comprar nuevos ítems, desbloquear secretos ocultos en varios locales y abrir nuevas vías de juego. Lamentablemente no podrás usar opciones de interfase nuevas en sectores anteriores del juego, y retornar a áreas previas te resultará molesto y agotador. Si bien el tiempo es suficiente para realizar una actividad por día de juego, el tiempo que pases con Pikachu no tiene límites. Decepciona que muchas actividades sean versiones más difíciles de actividades previas con nuevas opciones de interfase o desarrolladas en nuevas locaciones.





Pikachu Genki De Chu no es un juego típico. En verdad no ayudarás a Pikachu a crecer, desarrollarse o cumplir una meta u objetivo. Es más un juguete que un juego. Hay mucho para hacer con él, pero sin una meta o historia detrás la novedad pierde interés. Se pueden explorar las opciones más importantes del juego en las primeras diez horas. Luego, todo se trata de acumular PikaPoints y buscar secretos.

Los gráficos del primer lanzamiento Pokemon en N64 (en Japón), Pikachu Genki De Chu, son inferiores a los de Pokemon Snap y Pokemon Stadium. En este aspecto, aparecen los problemas usuales de Nintendo 64, y los modelos Pokemon no tienen la calidad de los otros juegos Pokemon mencionados. De todos modos, visualmente el juego es colorido y se ubica por encima de la línea media, sin llevar el sistema a sus límites. En lo que respecta al audio, Genki De Chu no es particularmente notable, excepto las variadas y exquisitas muestras de sonido de Pikachu. Pikachu Genki De Chu, uno de los pocos juegos que usa la tecnología para introducir nuevas experiencias, es entretenido y un tanto caprichoso. Se espera que ciertos aspectos de la interfase y la orientación del juego sean modificados para su lanzamiento en Estados Unidos.



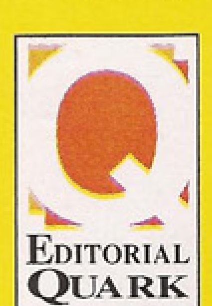
Una publicación de **Editorial Quark SRL**
Director: Peter Parker
Producción: Pablo M. Dodero
Diagramación: José F. Caballero
(15-4143-2967)

Publicidad: Alejandro Vallejo Producciones
(15-4029-8665)

Página Web: www.editorialquark.com.ar
Web Master: *"Contacto Pub Café", Bacacay 1715 (1407) Flores, Te.: 4632-7957*

ISSN: 1514-6847
Impresión: Rosgal S.A., Uruguay

Distribución:
Capital: Carlos cancellaro e Hijos S.H.
Gutemberg 3258 Capital - Tel. 4301-4942
Interior: Bertrán S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1825) Capital - Tel.: 4303-1799



EDITORIAL QUARK S.R.L.
Herrera 761/63 (1295) Buenos Aires, Argentina - Tel./Fax: (54-11) 4301-8804
Director: Horacio D. Vallejo

Action Play es una publicación de Editorial Quark S.R.L. adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas.

Contenido - Trucos

OFF-WORLD INTERCEPTOR EXTREME

DINERO: andá a la pantalla de Options y pulsá Cuadrado, X, Círculo (6 veces) y L1.Si lo hiciste bien tendrás dinero de sobra para mejorar tus vehículos.

OVERBLOOD

TODOS LOS ITEMS E INVENCIBILIDAD: en el menú principal destacá Start y pulsá Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Triángulo, Triángulo, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, X.

OVERBOARD

CODIGOS DE NIVEL: 1-2 Barco, Calavera, Pez, Ancla, Barco, Ancla. 1-3 Barco, Ancla, Calavera, Barco, Ancla, Pez. 1-4 Calavera, Barco, Pez, Ancla, Ancla, Barco. 2-1 Pez, Pez, Ancla, Barco, Calavera, Ancla. 2-2 Calavera, Ancla, Ancla, Pez, Ancla, Pez. 2-3 Pez, Ancla, Barco, Barco, Barco, Calavera. 2-4 Ancla, Pez, Barco, Calavera, Calavera, Pez. 3-1 Barco, Calavera, Calavera, Pez, Ancla, Calavera. 3-2 Pez, Calavera, Ancla, Pez, Calavera, Pez. 3-3 Pez, Pez, Barco, Calavera, Pez, Barco. 3-4 Barco, Ancla, Barco, Pez, Ancla, Pez. 4-1 Calavera, Calavera, Ancla, Barco, Pez, Pez. 4-2 Barco, Ancla, Calavera, Pez, Pez, Ancla. 4-3 Calavera, Barco, Calavera, Calavera, Pez, Barco. 4-4 Barco, Pez, Barco, Pez, Barco, Ancla. 5-1 Ancla; Barco, Pez, Calavera, Pez, Barco. 5-2 Pez, Barco, Ancla, Calavera, Barco, Pez. 5-3 Barco, Pez, Calavera, Ancla, Ancla, Calavera. 5-4 Calavera, Barco, Ancla, Pez, Barco, Calavera.

PANDEMONIUM

PARA TENER 31 VIDAS: introducí el password IMMORTAL.

Algunos códigos de nivel:
Ice Prison - EMIAGCAI
Zorrscha`s Lab - OMACCBAI
Hot Pants - FAIAGCBI
Stan`s The Man - FEKAGCCA
Oyster Desoyster - LGBFIICE
Puzzlet - LMBBIIEE

PANDEMONIUM 2

PASSWORDS: INMORTAL: 32 Vidas NEVERDIE: Inmunidad HORMONES: Toda la energía OCMCKKEJ: Selección de nivel MAKMYDAY: Armas GONAHURL: Cámara rotante SKATBORD: Bonus final de fase GENETICS: Modo mutante ACIDDUDE: Texturas psicodélicas JUSTKIDN: Regenera monstruos.

PARAPPA THE RAPPER

FINAL ESPECIAL: Si conseguís un ranking "Cool" en todos los niveles entrarás en una nueva fase donde verás a Sunny Funny y Katy Kat bailando sobre una mesa. Podés cambiar la perpspectiva con el pad, hacer zoom con Rl y L1 y cambiar las ropas de Sunny y Katy con Triángulo y X.

RAPEA POR VOS MISMO: Si conseguís un ranking "Cool" en el último nivel podrás rapear libremente, y si lo hacés en el tiempo suficiente y conseguís 3000 puntos, verás a Karate Guy hacer break y terminar el nivel.

PARASITE EVE

MODO DE JUEGO EXTRA: Tendrás esta opción, al ganar el juego.

PARODIUS

ELEGIR NIVEL: tenés que pulsar, en la pantalla de título, Cuadrado (5 veces), Triángulo (7 veces) y Círculo (3 veces).

INVENCIBILIDAD: pausá el juego y pulsá Triángulo (2 veces), X (2 veces), Círculo, Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Abajo, Izquierda.

PODER AL MAXIMO: Pausá y presioná Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, X, Círculo.

PERFECT WEAPON

INVENCIBLE: Pausá el juego, y presioná Círculo + cuadrado + derecha, izquierda + R1 + R2. Una explosión confirmará que lo hiciste bien.

JUGA COMO CYBORG BLAKE: pausá el juego, y presioná R1 + R2 + triángulo + Círculo. La frase "No Way!" confirmará que lo hiciste bien.

MODO CABEZAS GRANDES: pausá el juego, y presioná L1 + L2 + R2 + abajo.

PASSWORD NIVELES: Moon 1 X, cuadrado, X, cuadrado, cuadrado, círculo, cuadrado, círculo Moon 2 Círculo, X, X, triángulo, Círculo, Círculo, X, triángulo Moon 3 Círculo, triángulo, cuadrado, Círculo,

cuadrado, cuadrado, triángulo, triángulo Moon 4 Círculo, X, X, X, triángulo, Círculo, triángulo, triángulo Moon 5 X, X, cuadrado, X, cuadrado, cuadrado, triángulo, Círculo.

PHILOSOMA

JUEGO SECRETO: Mientras el juego se esá cargando, mantené pulsados Select + Start en el mando 2 para acceder al juego oculto.

POCKET FIGHTER

DOS NUEVOS PERSONAJES: andá a la pantalla de selección de personaje. Poniéndote sobre Ryu y pulsando izquierda obtendrás a Gouki. Situate sobre Ken y pulsá derecha para obtener a Dan.

PO'ED

ELEGIR NIVEL: Mantené pulsados L1, L2, Rl R2 y Arriba y pulsá NEW GAME en el menú principal para poder elegir nivel.

PORSCHE CHALLENGE

Todos los trucos que vienen a continuación deben introducirse en el menu principal del juego. **NUEVA VISTA:** triángulo + cuadrado + círculo, L1, L2, R2, R1. **CARRERA LOCA:** arriba, izquierda, derecha + SELECT. **TU COCHE SALTA:** cuadrado, círculo, cuadrado. **TODOS LOS COCHES SALTAN:** arriba + cuadrado, arriba + Círculo, arriba + cuadrado, arriba + círculo, arriba + cuadrado, arriba + círculo, arriba + cuadrado. **VOCES ALTAS:** arriba, triángulo, arriba, triángulo. **TEST DEL CONDUCTOR:** derecha + cuadrado, izquierda + SELECT + círculo. **SUPERCOCHE:** SELECT + cuadrado, SELECT + Círculo, SELECT + cuadrado + Círculo. **TRACKS INTERACTIVOS:** abajo +START, arriba + START, SELECT + START. **TRACKS LARGOS:** arriba + SELECT, abajo + SELECT, START, SELECT. **CONTINUACIONES ILIMITADAS:** Pulsá L1 + L2, R1 + R2 + cuadrado y no tendrás que preocuparte por que se te acaban las oportunidades. **ACCESO AL MODO ESPEJO:** izquierda + círculo, abajo + triángulo, derecha + cuadrado. Ya sabés que con este modo de juego la diversión se multiplica por dos al permitirte correr los mismos circuitos, pero en sentido contrario. **EL FINAL:** cuadrado, círculo, izquierda + SELECT, derecha + SELECT. **PODER CONSTRUIR TU PROPIO PROTOTIPO:** izquierda + círculo, derecha + cuadrado, SELECT. Si sos un poco habilidoso podrás conducir tu propio coche. **COCHE INVISIBLE:** En este caso la combinación es cuadrado + círculo, L2 + R2, cuadrado + círculo, L1 + R1, cuadrado + círculo imaginate lo que puede pasar. **PISTAS INTERACTIVAS DISPONIBLES:** abajo +START, arriba + START, SELECT, START. **MAS PISTAS DISPONIBLES:** arriba + SELECT, abajo + SELECT, START, SELECT.

POY POY

PANTALLA SECRETA: pasate la Master Cup sin usar ningún continue.

PROJECT OVERKILL

MAS VELOCIDAD: en ocasiones este juego puede resultar un poco lento y precisamente para evitar esta sensación te ofrecemos este truco. Con el protagonista harás todos los movimientos más rápidamente. Para ponerlo en marcha seguí nuestras instrucciones. Durante el juego presioná: arriba y sin soltarlo pulsá triángulo, triángulo. Ahora soltá arriba y presioná abajo mientras pulsás cruz, cuadrado, círculo. Si lo hiciste correctamente notarás la diferencia.

PSYBADEK

INTRODUCI COMO PASSWORD LO SIGUIENTE: SELECCIONAR NIVEL: GOANYWHERE **INVENCIBLE:** DONDACHAOS **NUEVE VIDAS:** DONTDIONME **INFINITOS JELLY WOBBLE:** JELLYLELLY **DEK MAS RAPIDO:** DEKPOWERUP **DEK MÁS LENTO:** CLAPPEDOUT **XAKO GRANDE:** INLILLIPUT **XAKO PEQUEÑO:** SIZOFANANT **EXTRA SLIDE:** GREASEDDEK **GRAVEDAD BAJA:** WALKONMOON

PSYCHIC FORCE

LUCHAR COMO KEITH: Mantené pulsado Start + Puño Fuerte + Puño Flojo + Guardar mientras se carga la pantalla de selección de personaje y po-

drás jugar con Keith. Otra manera de conseguirlo consiste en completar el juego con todos los personajes sin usar ni una continuación en modo arcade y utilizando el nivel de dificultad "Very Hard".

PUMA STREET SOCCER

SUPER ESTRELLAS: En la pantalla de título, cuando marque el mensaje "Press Start", introducí el siguiente código: L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, L1. La opción de Súper Estrellas estará ahora desbloqueada en el menú principal. Seleccionala para ver los jugadores súper estrella. Para añadir cualquiera de estos jugadores a los equipos internacionales, seleccioná las tácticas de equipo en los iconos del menú principal y reemplazá a tus jugadores con éstos en la lista de la derecha. **EQUIPOS EXTRA:** Después de introducir el código de las Súper Estrellas, introducí el siguiente en la pantalla de título, cuando marque el mensaje "Press Start"; L1, X, X, Triángulo, X, X, Triángulo, X. En la pantalla de elección de equipo, ahora encontrarás tres equipos extra:
Alpha Star
Bravo Star
Pixelstorm
CAMPO DE DEPORTES PUMA: en la pantalla de título, cuando marque el mensaje Press Start, pulsá L1 siete veces, R1. Esto te permitirá jugar en el campo de deportes de Puma.

PUZZLE FIGHTER 2

PERSONAJES OCULTOS: además de los jugadores que ves, hay una forma de poder jugar con otros 5 más. El principio es similar en todos, debés iluminar a Morrigan, pulsar SELECT y después lo siguiente: AKUMA: Abajo(x3), Izquierda(x3) después sin soltar SELECT pulsá un botón. DAN: Izquierda(x3), Abajo(x3) sin soltar SELECT pulsá un botón. DEVILOT: Igual que Dan pero presioná el botón a los 10 segundos. HSIEN-KO'S PAPER TALISMAN: mové el cursor una vez a la Derecha y pulsá un botón. ANITA: mové el cursor dos veces a la Derecha y sin soltar SELECT pulsá un botón.

R-TYPE DELTA

RESTAURAR POTENCIA: pulsá Start para detener el juego, luego presioná L2 y pulsá Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda, Arriba, Abajo más Triángulo. **POWER UP ROJO:** recogé un "Force Pod", luego pulsá Start para detener el juego. Luego presioná L2 y pulsá Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda, Arriba, Abajo más Cuadrado. **POWER UP AZUL:** recogé un "Force Pod", luego pulsá Start para detener el juego. Luego presioná L2 y pulsá Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda, Arriba, Abajo más X. **POWER UP AMARILLO:** recogé un "Force Pod", luego pulsá Start para detener el juego. Luego presioná L2 y pulsá Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda, Arriba, Abajo más Círculo. **SELECCIONAR NIVEL:** usá las bombas más de 10.000 veces o completá el juego en la dificultad normal. Esto puede comprobarse mirando en el menú "Notes". Aparecerá una opción: Stage Select cuando hayas completado esto. **CREDITOS EXTRA:** acumulá más de tres horas de juego para aumentar el número de créditos a nueve. **CREDITOS ILIMITADOS:** acumulá más de seis horas de juego para desbloquear un modo Free Play.. **BLINDAJE ESPECIAL:** La Power Armoud es lo mejor del juego. Puede conseguirse completando con éxito el juego en el nivel de dificultad normal o superior, o bien jugando más de cien veces.

RAGE RACER

RETROVISOR: Para jugar sin retrovisor comenzá una carrera y pausá en cualquier momento. Ahora, mientras estés presionando el triángulo, pulsá L1. Así de fácil es. Para poner de nuevo el espejito en su sitio tenés que pausar de nuevo y presionar esta vez R1 en lugar de L1 mientras pulsás triángulo.

RAIDEN PROJECT

ELEGIR MISION: para comenzar donde querés, sólo tenés que dirigirte a "Settings Menu", después "Menú de Dificultad", ahora sólo queda pulsar R1, R2, L1, L2 y START. **16 CREDITOS:** para poder obtener los 16 créditos será necesario aumentar tus créditos a

9 con el segundo pad, y una vez que la nave esté aterrizando, pulsá START pero esta vez en el primer pad. Después dejá que la nave despegue.

RAINBOW SIX

Entrá los trucos en el menú principal o el de pausa. Hay que pulsar y aguantar L1 y pulsar los botones indicados. **TODOS LOS MAPAS:** X, Círculo, Cuadrado, Triángulo, Triángulo, Círculo, X.

VER EL FINAL: Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Círculo, X, Triángulo.

RECUPERAR LA SALUD: Triángulo, Triángulo, X, Círculo, Círculo, X, Cuadrado, Cuadrado.

REHENES INVENCIBLES: Círculo, Círculo, Cuadrado, Triángulo, X, Triángulo, X, Círculo.

ABRIR TODAS LAS PUERTAS: Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, X, Círculo, Cuadrado, Triángulo.

MUNICION: Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Triángulo, X, Triángulo, X, Triángulo.

Sin terroristas, Triángulo, Círculo, Círculo, Triángulo, Cuadrado, X, Triángulo, Círculo.

SUPERHOMBRES: X, Cuadrado, Triángulo, Triángulo, Círculo, Cuadrado, X, X.

LIBERTAD TOTAL: Círculo, Triángulo, Triángulo, X, Círculo, Cuadrado, X, Triángulo .

RAMPAGE WORLD TOUR

Para conseguir nuevos colores alternativos en el juego, seleccioná a cualquiera de los personajes y pulsá la tecla ARRIBA.

RAPID RACER

Todos estos códigos se introducen en la pantalla del nombre y tienen distintas funciones. No te los pierdas. **ACCESO A TODOS LOS CIRCUITOS DE DIA:** (E)DAY; con él podrás acceder a todos los niveles. **ACCESO A TODOS LOS CIRCUITOS DE NOCHE:** (E)NIT; maniobrar con todo tan oscuro tiene su dificultad. **TRANSFORMAR LOS BARCOS:** (E)QAK; serán como patitos en el agua. **MODO ESPEJO:** RRIM; como siempre decimos, el doble de diversión. **CIRCUITOS "FRACTALES":** FRAC; nueva manera de ver las pistas.

NOTA: (E) es un espacio.

RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR

JUGAR COMO RALPH: LVPVS

JUGAR COMO GEORGE Y RALPH: SM14N

JUGAR COMO LIZZIE, GEORGIE, Y RALPH: S4VRS

JUGAR COMO MYUKUS: NOT3T

RASCAL

En la pantalla de PASWORD introducí la palabra HOUSE y tendrás la oportunidad de elegir la fase que prefieras con sólo pulsar las teclas R1 L1 R2 L2.

RAYMAN

10 VIDAS MAS: cuando tenés 0, 1 o 2 continues restantes presioná Arriba, Abajo, Derecha e Izquierda en tu control pad.

RAY TRACERS

NUEVO COCHE: si querés disponer de un gran coche seleccioná el modo "Time Attack", elegí a Tsumuji de oponente. Si conseguís vencerlo, podrás seleccionar su coche.

R/C STUNT COPTER

SELECCION DE NIVEL: en la pantalla de título pulsá Abajo, arriba, Derecha, Izquierda, Triángulo, X, Cuadrado, Círculo.

MEDALLAS DE ORO: en la pantalla de título pulsá abajo, arriba, izquierda, derecha, Triángulo, X, Cuadrado, Círculo.

MAS PUNTOS: en la pantalla de título pulsá L2, R2, L1, R1, Triángulo, Círculo, X, Cuadrado.

MOSTRAR EL FINAL DEL JUEGO: en la pantalla de título pulsá arriba, abajo, izquierda, izquierda, X, cuadrado, triángulo, Círculo.

REBOOT

Para activar estos trucos introducí las combinaciones de botones en la pantalla del menú principal justo cuando la opción de "Nueva Partida" esté situada en el medio. **ENERGIA:** derecha L1, arriba, derecha abajo, L1, R1, arriba, abajo, izquierda. **ARMAS:** arriba, L1, abajo, arriba, izquierda, R1, L2, abajo, izquierda derecha. **ESCUDO:** aba-

jo, R1, izquierda derecha abajo, L2, R2, izquierda derecha arriba. **JUGAR CON DOT:** izquierda R1, derecha arriba, abajo, R2, L1, derecha arriba, abajo. **JUGAR CON ENZO:** arriba, izquierda abajo, izquierda abajo, L1, R1, derecha abajo, derecha. **VUELO:** izquierda abajo, derecha izquierda arriba, R2, L1, arriba, izquierda derecha (volarás cuando saltes)

RESIDENT EVIL 2

PERSONAJE NUEVO: ir con la niña, Presionar 8 Veces TRIANGULO y 7 veces CUADRADO **ALGUNOS CODIGOS: VIDA INFINITA:** 800c51ac0060. -
EMPEZAR CON FLAMETHROWER: 800c8784FF06. -
EMPEZAR CON LANZADOR DE ROCAS: 800c8784FF0A.
En la pantalla del título pulsá en menos de cinco segundos: OXOXOXOXOXOXOX TRI TRI TRI. Andá a las habitaciones con todas las pinturas, y organizalas por edad. Después de hacer esto hacé click en la pintura del final de una de las crestas que estan detras tuyo. Entrá en la pantalla de armamento y una vez en el juego presioná rápidamente R1, R1, R2, R2, IZQ, IZQ, y X, X.. Recordá que tenés que hacer esto verdaderamente rápido y conseguirás tener cabeza de zombies y lanzador de rocas. En la pantalla del título presioná TRIANGULO, CUADRADO, CUADRADO, X, TRIANGULO, una vez llegado aqui empezá el juego, y presioná start y entonces pulsá X, X, X, y pulsá otra vez start y tendrás un arma seleccionada.
PARA CONSEGUIR UN ARMA GATLING CON MUNICION INFINITA: pasarse el segundo escenario con un ranking A sin grabar ni una vez.
PARA CONSEGUIR UN LANZACOHETES CON MUNICION INFINITA: pasarse el segundo escenario con un ranking A sin usar ni un spray de primeros auxilios.
PARA CONSEGUIR UNA AMETRALLADORA CON MUNICION INFINITA: pasarse el segundo escenario con un ranking A en menos de dos horas y media.
PARA CONSEGUIR A HUNK: pasarse los dos escenarios con un ranking A.
PARA CONSEGUIR A TOFU: pasarse seis veces el juego con un ranking A. Por ejemplo: Leon, Claire, Leon, Claire, Leon y Claire: Para cambiar de vestuario: No agarrar ni un ítem hasta la comisaría y bajar las escaleras de al lado. Lugo subí a agarrar munición porque te hará falta. Matá al zombi, pero te harán falta unos 20 disparos. Agarrá su llave y andá a la sala de revelar(junto a las escaleras). Usala para abrir la taquilla.

RETURN FIRE

TODOS LOS NIVELES: Debés introducir estos passwords:
1 jugador: Smiley / Bird / Heart / Clover
2 jugadores: Smiley / Bear / Rabbit / Flower

REVOLT

TODOS LOS COCHES: Introducí CARNIVAL como nombre. **TODAS LAS PISTAS:** Introducí TRACKER como nombre. Se puede volver al menú principal e introducir otro nombre.

RIDGE RACER

¿Cómo lo querés ver? Si pulsás los botones L1, L2, R1 y R2 al mismo tiempo que el mando direccional en la pantalla del título cambiará tu manera de ver las cosas. También funciona con los modelos de coches y los circuitos.

RIDGE RACER REVOLUTION

ELEGI LA DISTANCIA: pausá en cualquier momento el juego y manteniendo presionados los botones triángulo y círculo utilizá el L1 y el R1 para controlar las distancias. **NUEVA VISTA:** si querés jugar de una manera peligrosa (sin retrovisor) lo que tenés que hacer es pausar el juego, pulsar y mantener triángulo en la vista interior. Con el L activás el retrovisor y con el R lo desactivás. Parece una tontería pero probá su resultado. **UNA CURIOSIDAD:** si en la pantalla del menú principal pulsás los botones L1, L2, R1 y R2 vas a poder modificar el foco de luz que ilumina el título presionando X y cuadrado mientras pulsás los otros cuatro. **BONUS SECRETOS:** si durante el juego de Galaga al principio del juego no disparás a ninguna nave te ofrecerán unos bonus. **UN**

NUEVO MODO DE VER EL JUEGO: si mantenés pulsados los botones cuadrado y círculo mientras se carga la carrera vas a poder probar una nueva visión del juego en la que cada vez que aparezcan las palabras "Spinning Point" - saldrá un recuento de tus acrobacias. Todos los circuitos tienen tres puntos de estos distintos.

RIVEN

VER LOS CREDITOS FINALES: cuando empieces el juego esperá hasta que la pantalla de CYAN aparezca y pulsá 5 veces en el botón izquierdo del joystick, y luego 2 veces en el derecho; si estás jugando con un mando pulsá entonces L2 5 veces y R2 2 veces.

ROAD RASH 3D

En realidad no es un truco, pero seguro que es interesante: Se trata de una manera muy sencilla de saltar obstáculos y quitarte a los coches que te aoarecen en el medio.Para hacerlo, cuando veas un coche, pulsá X repetidas veces (haciendo de esta manera el caballito) y cuando estés a su altura presioná CUADRADO. Al principio puede resultarte complicado pero seguro que te divertirá.

ROBOTRON X

Pulsar rápidamente alguno de los siguientes códigos: (sólo se pueden usar cinco veces por nivel). **ESCUDO:** abajo-izquierda-cuadrado-círculo. **DISPARO DE DOS LADOS:** arriba-triángulo-arriba-triángulo. **DISPARO DE TRES LADOS:** derecha-derecha-cuadrado-X **DISPARO DE CUATRO LADOS:** abajo-abajo-arriba-círculo. **ONDA DE PULSOS:** arriba-círculo-abajo-derecha-cuadrado. **TURBO:** izquierda, Izquierda-derecha-derecha-triángulo **LANZALLAMAS:** abajo-derecha-abajo-derecha-círculo

ROCKMAN: BATTLE & CHASE

COCHE SECRETO: Seguí corriendo con tus oponentes hasta que aparezcan las palabras "HERE COMES A NEW CHALLENGER"; derrotá a ese oponente y recibirás una pieza de su coche secreto. Repetí el proceso hasta conseguir las 4 piezas.

ROCK'N'ROLL RACING 2

En el menú principal, mientras mantenés apretado R1, pulsá triángulo o círculo para cambiar el color del coche a tu gusto. Si querés que los coches aumenten de tamaño, manténé apretados L2 + R2 y pulsá arriba, arriba, arriba y cuadrado. Para reducirlos deberás pulsar L1 R1, seguidamente pulsá abajo, abajo, abajo, círculo y círculo. También vas a poder acceder a un menú de trucos con la siguiente combinación: Mantené apretada L2 y pulsá izquierda, derecha, abajo, arriba, cuadrado, circulo, X y triángulo. Este menú aparecerá en la opción Race. Para que todas las armas estén a tu disposición tenés que pausar el juego y mientras mantenés apretados R1 y R2, pulsá izquierda, arriba, derecha, abajo, cuadrado, triángulo, círculo y X.

ROLL AWAY

CHEAT MODE: para entrar al Cheat Mode, hay que apretar L1 + L2 + R1 + R2 + SELECT en el control nº 2. Poner los códigos mientras jugás, pero no pausar el juego: **INMORTAL POR UN TIEMPO:** R1, Círculo, Triángulo, Cuadrado. **RECIBIR 30,000 PUNTOS:** Cuadrado, Arriba, Abajo, L2, R1, Triángulo, X, Triángulo. **BONUS STAGE:** Triángulo, Arriba, Triángulo, L2, L1, L2, Cuadrado, X. **PONER MOTION BLUR:** Derecha, Círculo, L2, Círculo, R1, Círculo, Cuadrado, Círculo, Derecha, Abajo, L1, R2.

RUSH HOUR

COCHES EXTRAS: en la pantalla de Press Start, pulsá Arriba, Izquierda, Derecha, X, Círculo, Cuadrado.
COCHES HEAVY METAL: en la pantalla de título pulsá L1, R1, L1, Cuadrado, R1, Arriba.
PISTA OCULTA: en la pantalla de Press Start pulsá X, Arriba, Triángulo, Abajo, R1, L1.
CAMPEONATO INVERTIDO: en la pantalla de Press Start, pulsar Izquierda, Triángulo, R1, Círculo, L1, Abajo.
SUPER CAMPEONATO: en la pantalla de Press Start, pulsá derecha, Cuadrado, Izquierda, Circulo, Arriba, X.

SAMPRAS EXTREME TENNIS

TODAS LAS PISTAS Y PERSONAJES: Tecleá ELIBDEANPAOCAAABJGEMIAAACKKKI como password y accederás a todas las fases y personajes, incluyendo "Pistol Pete".

SHADOW GUNNER

Para acceder a la pantalla de códigos de trucos mantené pulsado Select en la pantalla de menú principal y pulsá Triángulo tres veces de manera muy rápida.- A continuación introducí uno de estos códigos: **INVENCIBILIDAD:** Triángulo, Círculo, Círculo, Triángulo, Círculo, Cuadrado, X, X. **INVISIBILIDAD:** Cuadrado, Triángulo, X, Cuadrado, Triángulo, Círculo, X, Triángulo. **SUPER PISTOLA:** X, Círculo, Triángulo, X, X, Círculo, X, Cuadrado. **PERSPECTIVA DESDE ABAJO:** Triángulo, Triángulo, X, X, Cuadrado, Círculo, Cuadrado, X. **SELECCIÓN DE NIVEL:** Cuadrado, X, Cuadrado, Triángulo, X, Triángulo, Círculo, Cuadrado. El truco para la Selección de Nivel te permite elegir diferentes misiones en la pantalla de introducción a las misiones. Empezá un nuevo juego; sobre la pantalla de introducción de misiones, mantené pulsado Select y utilizá izquierda y derecha para seleccionar la misión.

SHELLSOCK

CHEAT MENU: para acceder al menú de trucos tecleá en la pantalla de título Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Abajo, Abajo, Derecha, Derecha, Triángulo.

SHOCKWAVE ASSAULT

RELLENAR COMBUSTIBLE: durante una partida, pausá el juego e introducí el password "OXE", después pulsá Select. Si querés desactivar el truco, tecleá "OEX". **LASER ESPECIAL:** Introducí el password "OOXOAE" y pulsá Select.

SIM CITY 2000

DINERO: qué mejor manera de edificar una ciudad que con un buen puñado de billetes, si estás deseando disponer de más dinero, basta con que comiences una nueva partida y sitúes el cursor sobre "Budget" ($), ahora pulsá las siguientes combinaciones: Mantené presionado R1 y pulsá X, Círculo, Triángulo, Cuadrado Mantené presionado L1 y pulsá X, Círculo, Triángulo, Cuadrado Mantené presionado R2 y pulsá X, Círculo, Triángulo, Cuadrado Mantené presionado L2 y pulsá X, Cuadrado, Triángulo, Círculo. Si salió bien dispondrás de suficiente dinero para comenzar a crear tu ciudad ideal.

SKELETON WARRIORS

INVENCIBILIDAD: en cualquier momento del juego, presioná Start para poner pausa y presioná: abajo, círculo, cuadrado, cuadrado, arriba y Cruz. Quitá la pausa y vas a ver que ahora sos semi-transparente y no podés ser tocado por los enemigos.

SKULL MONKEY

En cualquier momento del juego apretá (sin pausar): Select + triangulo: Te convertís en un cuadrado, podes volar y sos invencible Select + X: aparecen crucesitas abajo de cada objeto del juego. Te sirve para encontrar objetos escondidos Select + Abajo: Te aparece el escudo Select + R2: Seleccion de niveles Probá hacer select + otros botones.

SNOW RACER

Para acceder a todos los circuitos en modo Crono introducí RAFFY en la pantalla de Passwords. Para cambiar lo configuración de la pantalla partida, introducí SPLIT. Si posees un televisor Wide Screen, introducí WIDE, notarás la diferencia. Por último, si utilizás como Password WAITVBL, la velocidad del juego se verá incrementada.

SOUTH PARK

TODOS LOS TRUCOS ACTIVADOS: introducí como password ZBOBBYBIRD para tener acceso a todos los trucos que hay en el juego. **PERSONAJES EXTRA EN MODO MULTI JUGADOR:** para activar a los personajes extra, introducí los siguientes passwords: YLovemachine - Chef Bcheckataco - Wendy Sraft - Terrence Pphaert - Phillip Jhawking - Jed Acheatingsbad - Mr. Macky Delvislives - Officer Barbrady Goutrange - Big Gay All Mslapupmeal - Starvin Marvin Vdorothysfriend - Mr. Garrison

Efishnchips - Pip Qstaringfrog - Jimbo Hkickme - Ike Kallwoman - Ms. Cartman Ngoodscience - Mephisto Tmajestic - Alien Visitor

SOVIET STRIKE

PASSWORDS:

Nivel 1: WORSTCASE
Nivel 2: GRANDTHEFT
Nivel 3: GROZNEY
Nivel 4: CHERNOBYL
Nivel 5: CIVILWAR

VIDAS INFINITAS:

Introducí como password ELVISLIVES.

SPOT GOES TO HOLLYWOOD

SELECCION DE NIVEL: en la pantalla de título pulsa Triángulo, Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Triángulo, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Triángulo. Ahora, en el menú principal, elegí la opción "Cool" y pulsá X para activar la opción "Open Levels". Volvé al menú principal y andá a "Start"; luego, en la pantalla de passwords, pulsá X: aparecerá un menú para elegir nivel.

VIDAS EXTRA: activá el código de selección de nivel, comenzá una partida, pausá el juego y pulsá Cuadrado: tendrás 50 vidas adicionales.

SECUENCIAS DE VIDEO: en la pantalla de selección de nivel, luego de introducir el código, mantené pulsados Cuadrado + Start.

SPYRO THE DRAGON

AUMENTAR VIDAS: en el menú inventario, pulsar: cuadrado (x6), círculo, arriba, círculo, izq, círculo, derecha,círculo.

En la pantalla de "Press Start" presioná L1 + L2 + R1 + R2 + cuadrado + triángulo + círculo (todos a la vez). Podrás jugar al Crash Bandicoot 3.

Para el acceso a cualquier nivel del juego tenés que presionar ya en la partida, Select, y en la pantalla del inventario debés pulsar: cuadrado, cuadrado, círculo, cuadrado, izq, derecha, izq, derecha, círculo, arriba, derecha, abajo.

A partir de aquí podrás acceder a cualquier nivel del CD.

STAR GLADIATOR

LUCHADORES OCULTOS: En arcade mode, mientras pulsás SELECT, colocá el puntero sobre Gore y presioná: G, K, G, K, A, A, A, B,B, B, G + K, y seleccionarás a Bilstein. Repetí los mismos pasos hasta Gore, mové el puntero hasta Hayato y con K, A, B, A, G, A, B, A, K, A, G + B, obtendrás a Kappah. Para escoger a blood, en arcade mode mientras pulsás SELECT, ves a Blistein y presioná G, A, G, A, G, A, andá hasta Kappah y pulsá K, B, K, B, K, B, mantené apretados L1 y R1 y soltá SELECT. Para luchar en las sombras elegí un personaje y mantené pulsados ABAJO, L2 y R2 hasta que comience el combate.

STEEL HARBINGER

Usá los siguientes códigos después de pausar el juego. Si el código es correcto, oirás un pequeño sonido. **TOPE DE ENERGIA:** Presioná 12, U, R2, R2, ARRIBA, 11, ARRIBA, R1. **TOPE DE MUNICION:** Presioná IZQ., IZQ., 11, R2, CUADRADO R1 DERECHA., DERECHA. Todas las armas: Presioná X, TRIANGULO, R2,TRIANGULO, X, 12, R2, ABAJO L2, CUADRADO, DERECHA.

SUIKODEN

DINERO FACIL: si tenés ciertos apuros con el vil metal, éste consejo te ayudará, lo primero es ahorrar un poquito algo así como 10.000 bits, después debés ir al pueblo Rockland y participar en una pelea, para ello debés preguntarle a una mujer y cuando te pregunte que querés apostar, elegí 10.000, ahora sólo tenés que tomar el trofeo del ring y si crees que no es suficiente podés repetirlo las veces que quieras.

SYNDICATE WARS

NIVEL FACIL: si querés acabar fácilmente el nivel 4, andá a la esquina nordeste donde hay situadas unas criptas. Sacá a los guardias y dirigite a la esquina sudeste donde parará el convoy. Esperá al agente y matalo. Dejará caer el oro. Robá el carro blindado y volvé a la base.

TARZAN

VIDAS EXTRAS: cuando estés debajo de vidas, repetí los primeros niveles varias veces, y grabá la partida después de completar cada nivel, cuando

acumules bastantes vidas, volvé al nivel en que estabas y continuá jugando, ahora con muchas más vidas. **VIDAS INFINITAS:** durante el juego, presioná L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2.
PASAR DE NIVEL: durante el juego, presioná R1, R2, L1, L2, R2, L1, L2, L2.

TEMPEST X

PASAR DE NIVEL: durante el juego mantené pulsados: L1, R1, diagonal Arriba/izquierda, triángulo, Círculo, start y select. Un ruido te confirmará que lo hiciste correctamente. Presioná ahora y mantené pulsados: L2, R1, X, triángulo y abajo para activar la segunda parte del truco. Cuando quieras avanzar mantené presionadas L1, L2, R1, R2. **DOS NUEVAS OPCIONES:** para acceder a estas dos nuevas opciones (Tempest 2000 y Tempest Plus) lo único, que debés hacer es dejar como primer record las letras HVS. Si contás con tarjeta de memoria podrás salvar las dos nuevas opciones.

TENKA

TODAS LAS ARMAS: debés comenzar normalmente la partida y pausar en cualquier momento. Ahora, manteniendo pulsado el botón L1 presioná: triángulo, R1, triángulo, cuadrado, R1, círculo, cuadrado, cuadrado, Ahora, soltá el botón L1. **ACCEDER A CUALQUIER NIVEL:** igual que antes, pausá y pulsá esta secuencia mientras mantenés presionado el botón L2. Conseguirás un menú para elegir nivel.

TENNIS ARENA

JUGADOR OCULTO: en la pantalla de Circuito Mundial pulsá L1, L2, R1,R2 y podrás participar en el torneo con un nuevo personaje masculino. **JUGADORA OCULTA:** en la pantalla del circuito Mundial pulsá R1, R2,L1, L2, y podrás jugar con un nuevo personaje femenino. **CABEZONES:** en la pantalla de selección del jugador pulsá arriba, abajo, R1, L1. **NUEVA PISTA:** En la pantalla de selección de pista pulsá arriba, abajo, L2, R2.

TETRISPHERE

INTRODUCCION SECRETA: Escribí la palabra VORTEX en la pantalla de NEW NAME, después apretá el botón RESET y mantenelo. Despues de unos segundos comenzará una animación con todos los robots del juego. Nota: La animación seguirá hasta que sueltes el botón reset. **NEW NAMES CON TRUCO:** En la pantalla de introducción de nombre introducí los siguientes nombres: -"CREDITS", para ver los creditos. -"LINES", para jugar al juego secreto. -"G(cabeza de alien)MEBOY", para escuchar las canciones secretas. -"(saturno)(nave espacial)(cohete)(corazón)(calavera)", para acceder a todas las fases del juego.

THE CROW: CITY OF ANGELS

MODO FLACO: triángulo, Triángulo, X, Cuadrado, Círculo, Círculo, Cuadrado, X, Triángulo, Triángulo.
MODO DEBUG: Cuadrado, X, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Triángulo, Círculo, Cuadrado, X, Cuadrado.
FMV: Triángulo, Triángulo, Círculo, Círculo, Círculo, Círculo, Círculo, Círculo, Triángulo, Triángulo.
MODO CUELLO LARGO: X, Círculo, Triángulo, Círculo, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Círculo, X, Círculo.

THE LOST WORLD: JURASSIC PARK

PASSWORD DE NIVEL: andá a la pantalla de passwords e introducí el siguiente: Cuadrado, X, Círculo, Triángulo, Triángulo, X, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Círculo, X, Cuadrado de esta manera podrás elegir el nivel donde comenzar. **VOLAR E INVISIBILIDAD:** en cualquier nivel de "Human Prey o Hunter", sostené L1 + Arriba, luego saltá y dispará. Ahora podrás volar o disparar con rapidez. Y luego serás invisible. **MODO GOD:** mientras jugás, apretá L1 + Arriba + X + Cuadrado. Mantener así hasta que dejes de disparar. Sólo sirven en niveles: Human y Prey levels. **EMPEZAR CON 59 VIDAS:** en la pantalla de "Press Start" apretar Triángulo, X, Cuadrado, Triángulo, Círculo, X, Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Triángulo, X, Círculo. El juego empezará sin sonido, salí del juego, arreglá el sonido (en opciones) y entrá de nuevo el código.

THE HIVE

PASSWORDS:

02:IV73
03:AMQ3
04: NGH3
05:ZNO3
06: WVQ3
07: HC13
08: 1EZ3
09: UVM3
10: TZ93
11: U6Q3
12: 2QJ3
13: KL53
14: 2X53
15: 81H3
16:8HU3
17: J5V3
18: VIH3

THE UNHOLY WAR

MAPAS, ESCENARIOS Y PERSONAJES SECRETOS: todos los trucos de este juego se activan con el mismo código pero dependiendo de donde lo introduzcas, tendrá un resultado u otro. El código es círculo + cuadrado, SELECT, SELECT, SELECT, SELECT, START, cuadrado, cuadrado, círculo, círculo + cuadrado. Para Personajes secretos introducilo en la pantalla "Mayhem Selection" con las palabras "Set Teams" iluminadas. Para poder escoger los escenarios ocultos presionalo con las palabras "Accept Teams" iluminadas dentro de la misma pantalla. Para activar el último truco deberás introducir el código con el cursor sobre las palabras "Set War" de la pantalla de selección de estrategia.

TOBAL I

MOVIMIENTO DE CAMARA: para hacer que la cámara se eleve un poco y no quede tan a la altura de los luchadores, debés pulsar los botones L2+ R2 mientras la consola carga el siguiente combate.

HOM FUERA DE COMBATE: Para que el robot luchador Hom se suicide desconectándose, debés pulsar esta combinación durante el combate: Abajo + R1 + L1. Quedará KO en un instante.

TOMB RAIDER IV: THE LAST REVELATION

SALTAR DE NIVEL: encarar a Lara justo hacia el norte. Ir a la opción cargar y aguantar L1 + L2 + R1 + R2 + Arriba. Pulsá Triángulo. Cerrá el inventario para avanzar al siguiente nivel.

TODAS LAS ARMAS: encarar a Lara justo hacia el norte. Ir al medipak grande, aguantar L1 + L2 + R1 + R2 + Arriba, y pulsar triángulo.

OBJETOS ILIMITADOS: encarar a Lara justo hacia el norte. Ir al medipak pequeño, aguantar L1 + L2 + R1 + R2 + Abajo, y pulsar triángulo.

TONY HAWK'S PRO SKATER

Para activar los trucos mantené pulsado L1 mientras entrás uno de los siguientes códigos: **MULTIPLICADOR DE PUNTOS:** triángulo, triángulo, X, triángulo. **DESBLOQUEAR TODO:** círculo, derecha, arriba, abajo, círculo, derecha, arriba, cuadrado, triángulo.

MODO CABEZON: mantené presionado L1 y luego cuadrado, círculo, arriba, izquierda dos veces.

10X MULTIPLAYER: pausá el juego; presioná L1 y cuadrado, triángulo, arriba, abajo.

VELOCIDAD BAJA: pausá el juego, presioná L1 y cuadrado, izquierda, arriba, abajo, cuadrado, izquierda.

TOP GEAR RALLY

Durante la carrera, pulsa B, izquierda, Derecha, Arriba, Izquierda, Z, Derecha. Con esto eliminarás al TLMMI, las texturas y el antialiasing. En la pantalla "decal", la última por la que se pasa antes de comenzar a correr, pulsá y mantené pulsados los cuatro botones, C, L y R. Entonces podés utilizar el botón de subir o bajar para oscurecer o iluminar el color del choche. Si pulsás C + abajo, Z, B, Arriba, Arriba, Derecha, en plena competición, la carretera se convertirá en una pista multicolor. Mantené apretados los cuatro botones C en la pantalla de título, para saber cúando terminaron de programar el juego.

TOTAL ECLIPSE TURBO

SELECCION DE NIVEL: una vez que estés en el menú principal presioná Select y sin soltarlo nunca pulsá la siguiente combinación: triángulo, L1, cuadrado. Ahora soltá Select y pulsá: triángulo, L1, cuadrado, triángulo,

L1, cuadrado. Presioná abajo y si el truco funcionó, ya no te queda más que elegir el nivel en el que querés jugar. **DIEZ CONTINUACIONES Y PLANOS:** comenzá el juego y pausá en cualqier punto. En la pantalla"Continue/Options" seleccioná Options. Luego en la pantalla "Play Game" pulsá: triángulo, cuadrado, círculo, cuadrado, triángulo, cuadrado, L1, L1+ R1, Select y Select. El dibujo cambiará, entonces presioná: triángulo, cuadrado, L1, L1, L1, cuadrado, triángulo. Comenzarás de nuevo el juego pero esta vez con algo más de ayuda. Podés repetir el truco tantas veces como quieras.

TOY STORY 2

MODO DEBUG: en la pantalla del Título presioná: X, Círculo, Cuadrado.

TRAP GUNNER

PERSONAJE EXTRA: en la pantalla de título pulsá L2, L1, Arriba, Izq, Abajo, Derecha, Cuadrado, X, Círculo, Triángulo, R1, R2.
NIVEL EXTRA: en la pantalla de título pulsá Select 12 veces
CAMBIAR LAS TPAMPAS: Pulsá L2, R2, L1, R1, Arriba, Triángulo, Izquierda, Derecha, Cuadrado, Círculo, Abajo y X.

TUNNEL BI

TODAS LAS ARMAS Y ENERGIA AL MAXIMO: durante una partida pulsá L1 + R1 L2 + R2 + Cuadrado + Círculo + X + Triángulo.
AVANZAR NIVEL: Pausá el juego, ponete sobre "Continue' y pulsá Select.

TUROK: DINOSAUR HUNTER

Turok viene con un menú, maravilloso, en el que introducir estos códigos: -Big Code: NTHGTHDGDCRTDTRK. Con este super truco conseguirás acceder a todas las fases además de invulnerabilidad y más cosas. -Quack Mode: CLLTHTNMTN. Este truco es completamente inservible, pero eso sí, es muy curioso. -Ver a todos los enemigos: NSTHMNDNT. De esta forma conseguirás ver a todos los malos en el mapa. -Modo Dana: DNCHN. Este código hace que los malos se conviertan en pequeños insectos, pero ojo, mantendrán toda su fuerza y maldad.Créditos: FDTHMGS. Si querés saber quienes fueron los genios que crearon este juego, usá este código. -Modo Disco: SNFFRR. Galería: THBST. Podrás ver una galería semi-animada de todos los enemigos.
Pen and Ink: DLKTDR. Este modo transforma el juego en un mundo sin texturas, tan solo líneas que definen cada objeto. Modo Disco: SNFFRR Pen adn Ink Mode: DLKTDR Créditos: FDTHMGS Galería: THBST Vidas infinitas: FRTHSTHTTRLSCK Modo Spirit: THSSLKSCL Escudo ilimitado: BLLTSRRFRND Todas las armas del mundo: CMGTSMMGGTS.

TWISTED METAL

JUGAR COM SWEET THOON: en la pantalla de selección de vehículo, ingresá arriba, L1, triángulo, derecha.

Si te salió bien escucharás un tiro.
Los momentos más sencillos pueden complicarse por no tener un buen ángulo de visión. Este truco te proporcionará un nuevo punto de vista, como si un helicóptero lo grabara todo. Introducí como password: círculo, círculo, triángulo, E y luego comenzá a jugar. Cuando quieras cambiar el punto de vista pulsá Start + arriba y vas a ver qué diferencia... **PASSWORDS DE UTILIDAD:** introducí estos passwords para conseguir insuperables ventajas: **INVULNERABLE:** cuadrado, triángulo, X, E, círculo. **ARMAS INFINITAS:** Triángulo, E, cuadrado, círculo, círculo. **LA LUCHA DEFINITIVA:** triángulo, X, círculo, cuadrado, triángulo. **PASSWORDS DE NIVEL:** Warehouse: **NIVEL 2:** cuadrado, triángulo, cuadrado, E, círculo, círculo, círculo. Freeway: **NIVEL 3:** X, cuadrado, cuadrado, círculo, triángulo. River park: **NIVEL 4:** cruz, triángulo, cuadrado, círculo, cuadrado. Assault on Cyburbia: **NIVEL 5:** X, cuadrado, triángulo, triángulo, triángulo. Rooftop Combat: **NIVEL 6:** cuadrado, triángulo, X, Círculo, X.
NOTA: "E" es un espacio.

TWISTED METAL 3

INFINITAS ARMAS:
Triángulo, Círculo, Arriba, Derecha y Abajo
JUGAR CON MINION: (passwords) izq, izq, izq, der, der.
JUGAR CON SWEET

TOOTH: der, der, der, izq, izq.
NIVEL DISCO EN DOS JUGADORES: izq, izq, izq, cuad, cuad.

TWISTED METAL 4

SWEETH THOOT: start, R1, adelante, adelante, atrás.
PASSWORD: modo Dios - abajo, atrás, L1 ,atrás ,adelante.

V 2000

INVULNERABILIDAD: para introducir todos estos trucos lo primero que tenés que hacer es comenzar una partida. Sin pausar el juego presioná R1 y sin soltarlo pulsá estas combinaciones que te damos a continuación. Sabrás que el truco ha funcionado si escuchás un sonido de confirmación. Después, para activar los trucos tenés que pausar el juego y buscar la opción Cheat Menu. **TODAS LAS ARMAS:** Cuadrado, cuadrado, cuadrado, L1, L2, X, círculo, X. **COMPLETAR EL NIVEL:** cuadrado, derecha, triángulo, cuadrado, R2, L1, triángulo, derecha. **UN POCO DE TODO:** izquierda, izquierda, derecha, cuadrado, círculo, R2, derecha, triángulo, L2. Entre otras cosas, este truco recargará tu escudo, el combustible y te proporcionará Turbo. **TODOS LOS TRUCOS:** izquierda, cuadrado, derecha, círculo, X, R2, derecha, L2. Para desactivarlos debés entrar en el menú de trucos y buscar la opción correspondiente.

VANDAL HEARTS

ITEMS EXTRA: en casi todos los escenarios hay 2 ítems, que se encuentran en zonas que no están en el mapa.

VICTORY BOXING 2

CAMBIAR ATRIBUTOS: presioná Start + Select durante el juego.
GANAR SIEMPRE: mantené presionadas L1,L2,R1,R2 y presioná X ,luego presioná X otra vez y una nueva pantalla aparecerá. Presioná X otra vez y automáticamente ganarás el combate.

VIEWPOINT

INVULNERABILIDAD: presioná pausa durante el juego. A continuación, pulsá: cuadrado, cuadrado, círculo, círculo, triángulo, X, cuadrado, arriba, arriba, abajo, abajo, L1, R1 y SELECT. **CAMBIO DE NIVEL:** presioná pausa y pulsá: cuadrado, círculo, triángulo, derecha, derecha, abajo, R1, L2, R2 ,L1.

VMX RACING

ANGELES DEL INFIERNO: Presioná: R1, R2, R1, R2, o R2, R2, R1, R1 para hacer varias acrobacias en el aire después de dar un salto en la pista. Disfrutarás viendo giros en el aire, pero no te descuides porque si lo hacés en una carrera podés perder el control de la moto así que es mejor que esperes a la fase de bonus para ver primero de lo que sos capaz.

VS.

JUGAR CON LOS JEFES: Derrotá a todos las miembros de una de las bandas en modo Challenge; después, derrotá al jefe de la banda y salvá el juego: podrás elegir a ese luchador en adelante.

V - RALLY 2

DESBLOQUEAR TODO: andá a la pantalla de opciones y pulsá X cuando se resalte el progreso en el juego. Pulsá lo siguiente en la pantalla del menú: L1, R1, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, X, X + Select (simultáneamente). Luego pulsá X sobre cada cuadro en la página de progreso en el juego. Un sonido confirmará que lo hiciste bien.

VRALLY 99

En la intro pulsar varias veces: L + R e inmediatamente derecha + izquierda del bloque C. Luego pulsar Start. Cuando estemos en el menú, pulsar Z+L hasta que aparezca "CHEATS" en la parte inferior de la pantalla. Conseguirás: coches ocultos, ir a cualquier nivel, etc.

VR BASEBALL '97

UN CAMPO DE SUEÑOS: Para poder acceder a este campo secreto, debés iluminar los créditos en el menú de Opciones y presionar; cuadrado, círculo, cuadrado, círculo, triángulo. Si lo hiciste correctamente, volverás al menú anterior. El nombre del estadio debería tener ahora un tinte tirando a

verdoso. Comenzá el juego y te encontrarás con que estás en un campo de maíz.

WARCRAFT 2: THE DARK SAGA

Introducí todos estos códigos en la pantalla de passwords y disfrutá de sus muchas ventajas. Para poder construir edificios avanzados introducí el siguiente password: DCKMT **PARA TENER "MUCHA PASTA"** introducí éste: GLTTRNG. **PARA CONTEMPLAR TODO EL MAPA:** NSCRN **PARA CONSTRUIR MAS RAPIDAMENTE:** MKTS **PARA CONTAR CON UNIDADES INVENCIBLES:** TSGDDYTD **PARA CONTINUAR CON EL JUEGO DESPUES DE MORIR:** NVRWNNR **PARA TENER MAS MAGIA:** VRYLTTL **VICTORIA:** NTTCLNS **DERROTA:** TPTFLWRM **MAS GASOLINA:** VLDZ **FINAL VICTORIOSO:** THRCNBNL **MAS MADERA:** HTCHTXNS **UNA SORPRESA:** NWMGD

WAR GAMES DEFCON I

PASSWORD: sólo hace falta el código del nivel 15 para poder acceder a todos los demás niveles. Primero introducí como password: círculo, cuadrado, círculo, X, cuadrado, X, triángulo, círculo, X. Salí de la pantalla de opciones y cuando vuelvas a entrar tendrás todos los niveles disponibles.

WAR GODS

Trucos en forma de códigos numéricos: Introducí todos estos códigos utilizando el CHEAT CODE de la pantalla de opciones. Te damos el código que activa el truco, pero para desactivarlo tendrás que introducir la misma, combinación de números, pero justo al revés. Free Play: 0705 P1 invencible: 2358 P2 Invencible: 1224 P1 más daño: 7879 P2 más daño: 3961 Final rápido: 4258 Fatality sencillo: 0322 (pulsa HP + LK para realizar el fatality) Jugar con Grox: 6969 Jugar con Exor: 2791 Para desactivar estos otros siete códigos que a continuación te ofrecemos, debés introducir la siguiente combinación numérica 5556.

Nivel 1: 5550
Nivel 2:5551
Nivel 3: 5552
Nivel 4:5553
Nivel 5:5554
Nivel 6: 5555
Nivel 7: 5557

WARHAWK

PASSWORDS: Nivel 2 círculo, triángulo, triángulo, X, círculo, círculo, cuadrado, círculo. Nivel 3 X, triángulo, X, cuadrado, cuadrado, triángulo, cuadrado, triángulo. Nivel 4. cuadrado, triángulo, X, X, X, triángulo, círculo, cuadrado. Nivel 5: triángulo, círculo, triángulo, círculo, triángulo, X, cuadrado, cuadrado. Nivel 6: triángulo, X, triángulo, cuadrado, círculo, X, círculo, círculo.

WCW NITRO

MODO CABEZON: Presioná en la pantalla de selección de personaje la siguiente combinación: L1 siete veces, L2, SELECT. De esta manera tus contrincantes aparecerán en la pantalla con una cabeza tres veces más grande de lo normal. No es práctico, pero sí tiene su gracia. **MAS CABEZAS:** Para lograr que a tu tuchador le crezca la cabeza cada vez que se la corten, debés presionar esta combinación: R1 siete veces, R2 y SELECT en la pantalla de selección de personaje. No hay duda de que se trata de un truco nada corriente. **MAS RINGS:** para poder acceder a todos los escenarios del juego pulsá en la pantalla de opciones la siguiente combinación: L1, L2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, SELECT. Un sonido confirmará si el truco ha tenido el éxito deseado y tendrás acceso a todos los escenarios del juego. **ELEGIR RING:** En el menú de opciones presioná: R1, R2, R1, R2, SELECT. Comprobarás que el truco ha funcionado si al presionar Select salta automáticamente a un nuevo escenario en la opción "Ring". Comenzá un combate y, al presionar de nuevo Select, saldrá un luchador de otro Ring para ayudarte. Pasado un rato se irá y, durante unos segundos en los que el scroll se va a la izquierda, podrás pasar al siguiente escenario. Los mejores: Si querés hacer que apa-

rezcan los personajes ocultos de este juego andá a la pantalla del título y presioná rápidamente: R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, R2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, SELECT. En la pantalla de selección de personaje comprobarás que la gama se ha ampliado considerablemente. **BAILE:** para ver a los luchadores bailar armoniosamente escogé como Ring "DISCO" y pulsá L2 cuando quieras sustituir los golpes por el ritmo. Este truco puede serte útil para interrumpir una mala racha.

WILD 9

MODO RAYO ROJO: Derecha, arriba, izquierda, círculo, arriba, círculo, círculo.

CONSEGUI 10 MISILES: X, círculo, R1, derecha, triángulo, X, triángulo.

CONSIGUE 10 GRANADAS: R1, X, R1, derecha, cuadrado, derecha, cuadrado.

RECUPERAR VIDA: R1, triángulo. L1, izquierda, triángulo, circulo, X.

PASAR DE NIVEL: Arriba, izquierda. abajo, R2, derecha, cuadrado, X.

WILLIAMS GREATEST HITS

Dejá pulsados los 4 botones y presioná SELECT. Repetí la operación y podrás acceder a una pantalla que te permitirá cambiar los aspectos del juego.

WING COMMANDER IV

VER ESCENAS ESPECIALES: Para ver las escenas sin tener que recorrer todo el juego, presioná ARRIBA, ABAJO, ABAJO, ARRIBA y R2 en la pantalla de copyright. Cuando uses el truco, vas a conseguir otra ventaja extra: destrozarás una nave enemiga pulsando L1 + L2 + CUADRADO.

WIPEOUT 3

Entrar los trucos como tu nombre: JAZZNAZ, vehículos clase Phantom WIZZPIG, más pistas AVINIT, más vehículos LINK, modo unido BEBEDEE, los triángulos azules de turbo cambian a blanco NOWHEELS, el vehículo frena si roza con los laterales GEORDIE, escudo y turbo infinito CANER W, 4 Vehículos prototipo MOONFACE, hipervelocidad infinita THEHAIR, todos los desafíos BUNTY, desactiva los torneos DEPUTY, armas aleatorias ilimitadas

WORMS

MUCHOS CODIGOS: Para usar cualquiera de estos códigos en este gran juego de estrategia presioná X. Para eliminar el código preseleccionado al comienzo del juego. Usá el pad para moverte entre las letras y los números. Presioná el botón derecha para meter el siguiente número. Cuando el código esté seleccionado presioná X. 00956 29726 46463 57805 70345 97155 149147 208041 326576. Hemos preferido no poner los nombres porque lo dejamos a tu elección Además, y de propina, te vamos a dar unos 'codiguillos' más para que disfrutes de este juego: 33926 80765 304768 7267896 37637177 43629833 903172603 6786876866 BRITISH KIG IS COL DOOM SUCKS WORMS RULE

WRECKING CREW

Acudí a la pantalla de Passwords e introducí la siguiente contraseña: círculo, círculo, cuadrado. triángulo, triángulo, cuadrado, cuadrado, cuadrado, X, círculo, círculo, círculo, triángulo, cuadrado, cuadrado y X. Cuando hayas introducido todo, comprobarás que se ha abierto el acceso a los bonus del juego.

WWF ATTITUDE

VESTIDOS ALTERNATIVOS: en la pantalla de selección de personajes mantené pulsado L1, L2 o R2 y entonces pulsá X para seleccionar tu personaje. Cada botón te proporcionará ahora, un vestido diferente.

WWF WRESTLEMANIA

SELECCION ALEATORIA DE PERSONAJES:
Presioná START en la pantalla de selección de personajes mientras movés rápidamente el cursor con el mando direccional.

COMBO MODE TOGGLE: en la pantalla de Selección de personajes, pulsá L1 + R2 y mientras estén pulsados, presioná CUADRADO, X, CIRCULO, TRIANGULO.

SECRET MODE TOGGLE: Durante un combate, pausá el juego y usá cualquiera de los códigos:

INFLINGIR DOBLE DAÑO: X, Triángulo, L2, ABAJO.
INFLINGIR LA MITAD DEL DAÑO: X, Triángulo, L2, Derecha
INVENCIBLE: X, Triángulo, R2, ARRIBA
DESCONECTAR EL TIEMPO: X, Triángulo, R2, Izquierda, R2, Izquierda
DESCONECTAR LOS TRUCOS: CUADRADO, CIRCULO, TRIAGULO, X.
"SUPERPODERES": solamente podrás realizar una de estas tácticas, una vez por partida. Si querés multiplicar por cuatro todos tus ataques en 5 segundos, dejá pulsado Block y rotá el D-Pad 360 grados dos veces, empezando con ADELANTE, ADELANTE-ABAJO, ABAJO.

X 2

CODIGOS DE NIVEL: los passwords siempre vienen bien, sobre todo cuando se te resiste algún enemigo en concreto o la fase es de esas que se complican. Acá tenés una buena lista de códigos que te serán de mucha ayuda. Ya sabés, debés introducirlos en la pantalla de passwords.
Nivel 2: 713 948
Nivel 3: 900 277
Nivel 4: 213 490
Nivel 5: 866 141
Nivel 6: 321 904
Nivel 7: 196 861
Nivel 8: 040 186
Nivel 9: 841 003

X- COM: ENEMY UNKOUWN

DESPIDO LIBRE: Un truco como éste no es muy habitual de ver. No tenés que pulsar difíciles combinaciones y no te imaginás la cantidad de tiempo, dinero y preocupaciones que podrás ahorrarte. Empleá todos los científicos e ingenieros que puedas para trabajar en tus proyectos, pero transferilos a otra base justo un par de horitas antes de que finalice el mes. Si lo hacés a tiempo no tendrás que pagarles nada y podrás gastarte el dinero en armas y otras cosillas. **PRODUCTOS GRATIS:** entrá en el menú de manufacturación y seleccioná el objeto que tenés intención de construir. Hacé click en OK, pero no asignes cantidades o ingenieros para que se pongan manos a la obra en este trabajo. Una vez que aparezca el objeto, hacé click en él y asigná a tantos ingenieros a trabajar en el objeto como te sea posible, pero, eso sí, que hagan una sola unidad. Cuando el trabajo finalice, podrás comprobar con satisfacción que no ha disminuido ni el dinero ni los materiales. De este modo, por ejemplo, podrás construir objetos muy caros que no te costarán ni un sope y después venderlos para sacar una buena tajada. Así empiezan algunos empresarios. Eso sí, más vale que no se enteren los de Hacienda.

X-COM 2: TERROR FROM THE DEEP

DINERO EXTRA: Tecleá "AEIOU" como nombre de la base.
SUPER SOLDADOS: Introducí como nombre de base "JUSTLIKEME".

X GAMES PRO BOARDER

MODO CIRCUITO: en la pantalla de contraseñas del menú de opciones introducí X, círculo, X, triángulo, triángulo, cuadrado. Cuando vuelvas al menú principal verás el resultado, Un nuevo personaje: Introducí como password triángulo, X, cuadrado, X, triángulo, círculo. Todos los circuitos: cuadrado, triángulo, X, cuadrado, círculo, círculo.

XENA WARRIOR PRINCESS

ACCESO A TODOS LOS NIVELES: en el menú principal seleccioná nuevo juego y presioná: triángulo, Cuadrado, Círculo, triángulo, Cuadrado, arriba, arriba, arriba.
ESCUDO Y ATAQUE COMPLETO: en la pantalla del título presioná: Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, y presioná arriba tres veces. Si lo haces bien oirás un sonido.
INVENCIBLE XENA: en el menú principal presioná: arriba, Arriba, Arriba, Círculo, Cuadrado, Arriba, Derecha, Izquierda. Si lo hacés bien oirás un sonido.

XEVIOUS 3D/G

JUGAR CON COMO HEIHACHI: en la pantalla de títulos mantené presionados: izquierda, X, Círculo, Start hasta

que tu nave se convierta en Heihachi. Jugarás con el famoso personaje de Tekken. Por cierto que si el que quiere jugar con él es el jugador del segundo pad, debe cambiar en la combinación izquierda por derecha.

MAS CONTINUACIONES: iluminá la opción "Xevious 3D". Mantené presionados L1+L2+R2 y golpeá repetidamente Círculo en la pantalla de selección del juego. Dispondrás de 7 continuaciones que te permitirán llegar más lejos aún. Aprovechá la oportunidad.

X - MEN VS STREET FIGHTER

EX Option: en la pantalla principal iluminá "Battle Mode" y rápidamente presioná esta combinación de botones: triángulo, triángulo, derecha, círculo, L1. Aparecerá una pantalla denominada "EX Option". Para activarla hay que jugar en el modo "Versus" y ambos jugadores tienen que elegir el mismo equipo, pero con los luchadores en orden inverso. Para cargar los personajes durante la lucha hacé un movimiento de "Team Super" o "Team Counter". **LUCHAR COMO APOCALYPSE:** finalizá el juego en el nivel 5 o superior y, es importante, sin continuar. Salvá el juego en la tarjeta de memoria. Comenzá una nueva partida con esos datos grabados. Al elegir al jugador iluminá a Akuma y presioná SELECT durante 5 segundos y luego X. Apocalypse sólo se puede usar en el modo "Versus". Tiene varios movimientos secretos de los que aquí vamos a dar mucha información para que nadie se resista si escogés a este personaje.

Taladro: abajo, abajo, derechà, derecha, PUÑETAZO Bola de fuego: abajo, abajo, derecha, derecha, PATADA Ola de poder: derecha, abajo, derecha, abajo, PUÑETAZO Golpe de poder: derecha, abajo, derecha, abajo, PUÑETAZO. Selección por azar: Iluminá el personaje de más a la izquierda en la pantalla de selección y pulsá izquierda. La máquina se encargará ella solita de elegirte un luchador. **COLORES A TU GUSTO:** pulsá LP y LK (cuadrado + X) cuando selecciones a tu luchador. Cambiarás la vestimenta de tu personaje. **LA CHUN-II DE TODA LA VIDA:** iluminá a Chun-li en la pantalla de selección de personaje, pulsá SELECT durante cinco segundos y presioná X. Chun Li volverá a ser la misma de siempre.

JUGAR CON AKUMA: iluminá cualquier personaje de los superiores de la pantalla de selección y pulsá arriba.

ZERO DIVIDE

MODO WATCH: si querés observar los movimientos de tus personajes favoritos sin esperar que la "intro" aparezca, pulsá en la pantalla de presentación L1, L2, R1 y R2. Sin soltarlos y con la opción "1 Player" iluminada, pulsá abajo. Con los cinco botones pulsados, y teniendo la opción "Vs Play" iluminada, pulsá START. Seleccioná los personajes que más te gusten y que la máquina luche por vos. Es una buena manera de aprender. **NUEVO JUEGO:** con este truco no sólo tenés la oportunidad de mejorar las cualidades del juego, sino también de cambiarlo. Probá pulsar, mientras la consola lee el disco, Start+Select y mirá a ver qué ha ocurrido. Unos passwords milagrosos: Introducí como password: 1GOTP1NK8C1BOOTSON y disfrutá de las trampas que te ofrece esta combinación. También este otro: GOLVLXX te puede ayudar mucho si sustituís las "xx" por un número con el nivel por el que querés comenzar.

ZERO DIVIDE 2

Jugá como Neco y Modoki Gana el juego con Nox y Eve. Ver la demo de Neco's. Ganá el juego con cualquier personaje, entonces presioná y mantené: Select + Start al reiniciar el juego. Color de personaje alternativo. En la pantalla de selección de personaje mantené Select pulsado en el pad 2 y seguidamente presioná esta combinación: X, círculo, cuadrado, triángulo, L1, L2, R1 o R2. Niveles extra. Cada vez que terminás el juego en uno de los tres niveles de dificultad, dos nuevos niveles adicionales estarán disponibles para un total de seis nuevos.

completamente diferentes. Adelante, Corrupto En unos requerirás hacer un enorme rastreo, como el estúpido enigma de torcida-y-estación-de-gas, el vapuleado mover-la-mesa-de-medicinas-en-el-cuadrado-blanco-indicado y la-pila-en-la-estatua-mayor, que no tienen sentido lógico –ni incluso ilógico. Al final aparecen los buenos, y están tan bien ubicados que terminarás por quererlos (por supuesto, luego de resolverlos).

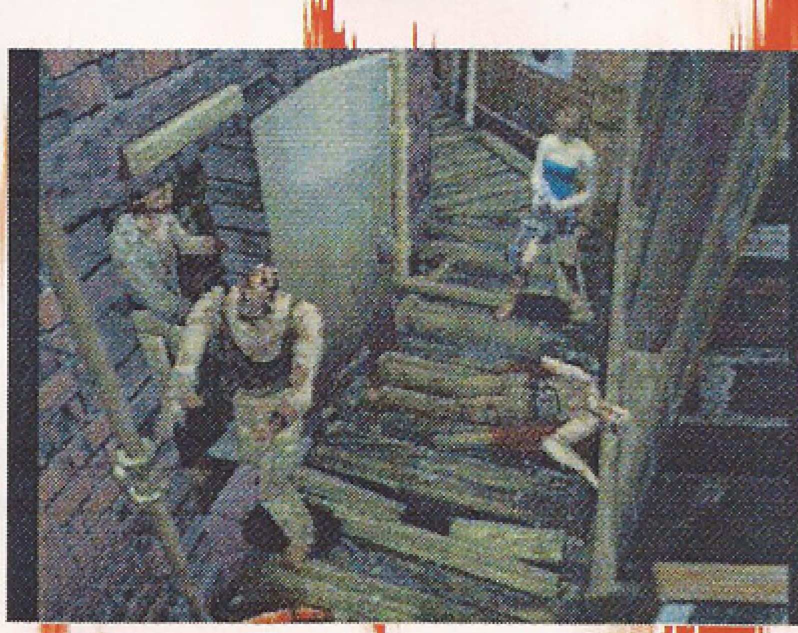
Gráficos

Con una simple comparación percibirás que RE3 es mucho mejor que sus predecesores. Los fondos tienen tantos detalles que llegan a conmover. El trabajo artístico de Raccoon City es admirable. Autos destrozados, basura y escombros, calles totalmente destruidas y vidrios esparcidos por todos lados, todo en un área suburbana que aparece devastada en el peor sentido posible. La ciudad de Raccoon se ve más oscura y funesta que la New York de Taxi Driver de Martin Scorsese.

Los personajes también tienen mejor aspecto. Al modo clásico de Capcom, la protagonista femenina Jill se ve mejor. En pocos días (entre RE y RE3) le crecieron los bustos, y está más flaca y sexy, sin perder su "rudeza" exterior. También seducen su remera top y su minifalda. Aparte de estas observaciones machistas, todos los personajes lucen mejor (no sólo la lujuriosa Jill), ya que Capcom ha agregado docenas de polígonos extra a las caricaturas pixeladas a un tiempo que nos volvían bizcos. Por últimos, los cambios aparecen sutilmente, al modo de Capcom. Observá el agua y el fuego. Los charcos tienen pequeñas ondas que se mueven de manera realista. En la segunda mitad del juego comienza una lluvia que cambia de manera pavorosa el aspecto y el sonido de las cosas. El fuego también es especial. Abundan las explosiones, y zombies, perros y otras criaturas intentarán escapar a las llamas. Nemesis también avanzará rodeado de fuego y continuará corriendo luego de sufrir distintos golpes. Las llamas crepitan y danzan como en incendios reales, con espontaneidad y en una amplia gama de rojo, anaranjado y amarillo.

Las escenas FMV y las escenas de corte ayudan a la narración de la historia. Las escenas internas son excelentes, pero las FMVs no son las mejores que hemos visto, y no impactan tanto como las escenas de introducción del RE2. De todos modos, en RE3 hay menos escenas FMV.





Sonido

Como siempre, el sonido cumple un rol fundamental en el terror que inspira el Resident Evil 3. Los pasos, las puertas chirriantes, la apertura de ventanas y toda clase de efectos de sonido, junto con un piano dramático que aparece aquí y allá, crean una atmósfera inquietante y fantasmal. El ruido de los pasos cambiará según el piso, que puede ser de vidrio, agua, cemento, baldosas o madera, y ayuda a determinar quién se acerca.

Con el paso de los años, se ha mejorado la traducción al inglés de la serie, pero aún subsisten algunos problemas en este juego. Algunos no son tan importantes, pero son divertidos. Por ejemplo, en un ropero de la capilla, el texto dice: "Alguien ha hecho un desastre en este ropero". ¿Alguien dejó un depósito de

municiones? Debería decir: "Alguien hizo un desastre con este ropero". Son excepciones, pero ocasionalmente causan gracia.

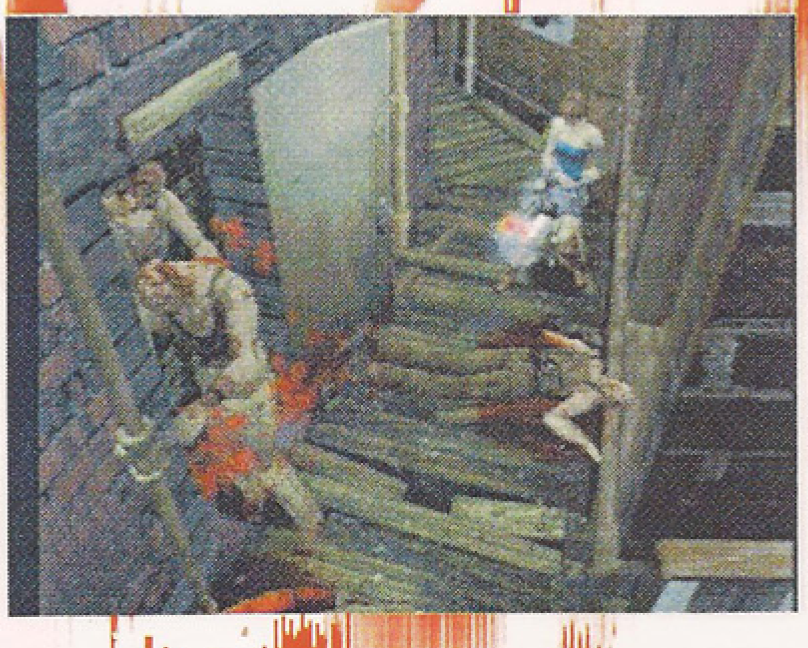
Comentarios

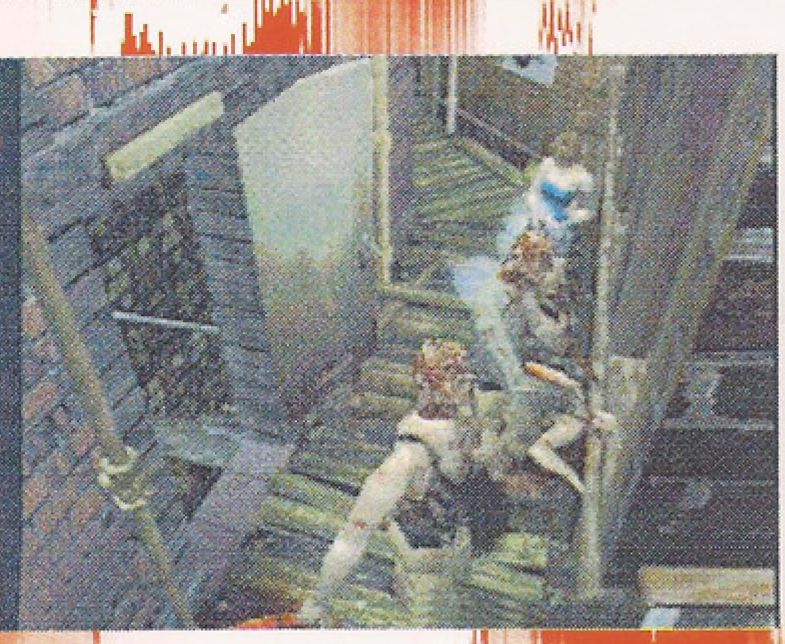
En conclusión, Resident Evil 3 Nemesis es una fantástica adición a la serie. Es la más difícil y terrible. Creemos que RE2 es mejor, pero todavía no estamos convencidos. De cualquier modo, este es un juego espectacular, y un brillante tercer capítulo.

La comparación es obvia: Dino vs. Zombies. Nosotros preferimos los enigmas de Dino Crisis. Eran más originales y desafiantes. También Dino Crisis ofrecía más vagabundeo –y corridas de Dinos, que a veces se tornaban aburridas –y si bien entonces debías escapar de algunos malos, RE3 ofrece más acción. Un montón de luchas y un montón de zombies. Y en nuestra opinión, cuanto más zombies, mejor. (¡Hey!). Nuestra principal crítica a Dino Crisis fue que no era tan terrible y pavoroso como RE. Y RE3 en esto lo supera.

Si bien se han mejorado los defectos básicos de la serie original –mejoró la traducción, la historia se ramifica, los gráficos, el control y las áreas de colapso se han mejorado— el juego aún presenta algunos problemas sin resolver. Los tiempos de carga no se han bajado en una medida importante, el movimiento de apuntar del personaje principal aún está restringido a arriba, abajo y adelante, la enorme cantidad de rastreo es irritante, y los enigmas lógicos, a veces son completamente ridículos.

En ningún aspecto RE3 es inferior a sus predecesores. Si se trata de aumentar la profundidad y el desafío de la serie, este es un Resident Evil auténtico. La historia se desarrolla maravillosamente en un ritmo lento, intenso e intrigante. Y la combinación del excelente guión y el estilo preciso del juego es perfecta. Es un elogio y un mensaje a Capcom que se estén desarrollando actualmente tantos juegos similares (Evil Dead, Galerians, Fear Effect). ¿El mensaje? Los gamemaníacos amamos el Resident Evil. Y también amaremos el RE3.





Epílogos

Completá victorioso el nivel difícil para desbloquear un Epílogo. Los Epílogos narran brevemente lo que le sucedió a cada personaje de la serie Resident Evil luego de su aventura. Completá exitoso ocho veces el nivel difícil para desbloquear todos los Epílogos. Los ocho epílogos se pueden abreviar de la siguiente manera:

1) Jill Valentine, luego de escapar de la ciudad, se decide a buscar a Chris Redfield pero sólo encuentra su escondite vacío. En el piso ve el cuchillo de Chris. Jill deja el lugar porque cree que aún él esta vivo. Continúa buscándolo. Juntos pueden luchar contra Umbrella...

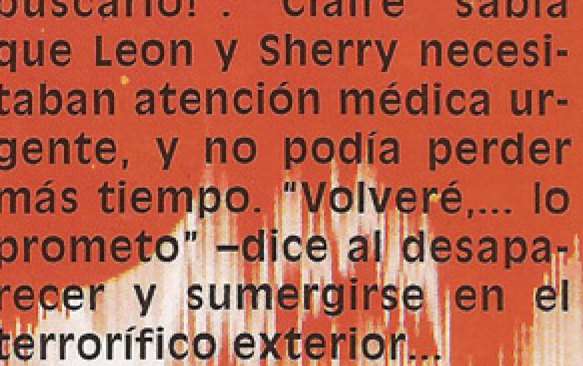
2) Chris Redfield escribe al final de su carta: "Perdoname, Claire, por favor" y la firma. Cuando se saca los anteojos de sol, una mujer se le acerca lentamente. "Parece de la misma edad que Claire" -piensa. Un rato después, Chris descubre que su hermana lo estaba buscando pero fue atrapada...

3) Barry Burton mira a sus pequeñas hijas y les dice: "Lo siento pero me aguardan mis camaradas". Sabe

que les debe algo a sus compañeros porque le perdonaron su traición. Aún cuando eso implique abandonar a su familia. Su mujer oculta su temor, sonríe y dice: "No te preocupes, estaremos bien"...

4) Leon Scott Kennedy enfrenta a un agente del gobierno de los Estados Unidos. Leon dice: "Dejen a Sherry en paz. Ella es inocente." El hombre le replica: "Ella sabe demasiado". Observa a Leon y agrega: "Pero tu tienes valor. Es un buen trato, tu eliges.". Sin dudarlo, Leon cierra los ojos y responde con precisión...

5) "Déjanos en paz" –Claire Redfield no puede creer las palabras de Leon. Leon continúa: "Estás buscando a tu hermano, ¿no es cierto? ¡Vamos, andá a



buscarlo!". Claire sabía que Leon y Sherry necesitaban atención médica urgente, y no podía perder más tiempo. "Volveré,... lo prometo" –dice al desaparecer y sumergirse en el terrorífico exterior...

6) "¿Tienes algún pariente?" Cuando el soldado se lo preguntó, Sherry Birkin no respondió porque no los tenía. Sus padres murieron por el virus-G. La pequeña se cruza de brazos y muerde sus labios. "Estoy segura de que volverá. No puede olvidarme..." –piensa.

7) Una mujer se mira en el espejo. La llamaban Ada Wong... Pero esta mañana le dirá adiós a ese nombre. "Ya no seré más Ada Wong...". Siente dolor y piensa: "Esta es la herida de Ada, no la mía". Y cuando le dice adiós a Ada Wong, no puede controlar sus lágrimas. De todos modos, no le queda tiempo suficiente para su siguiente misión...





8) El piloto cuchillero habla con fría amargura: "Otra vez más, tú solo has sobrevivido, Sr. Muerte". "Siempre serás el único sobreviviente. Hunk, el cuarto sobreviviente, no le responde al piloto. No le importa. "La Muerte no puede morir..." piensa con una cálida sonrisa...

Códigos

Trajes secretos

Jill tiene cinco trajes en el modo difícil y 2 en el fácil. Si vencés en nivel fácil, accederás a 2 trajes extra en cualquier posición excepto F. Luego de vencer esperá a que desaparezcan los títulos, encontrarás una llave para usar en la boutique bloqueada anteriormente. Allí conseguirás el traje original de S.T.A.R.S., y el de Regina de Dino Crisis con una peluca.

En el modo difícil, tendrás los mismos más uno de policía, uno para la disco y otro de ciclista. Para jugar con los cinco deberás tener un promedio A, para usar cuatro un promedio B y así, C=3, D=2, E=1, F=0.

Combo Salvar

El número para el Salvar bloqueado en la estación RPD es 0153.

Pedí una computadora en la Oficina de Ventas

Cuando entres a la Oficina de Ventas encontrarás una computadora arriba del escritorio. Para acceder al código usa el control remoto de la mesa y mirá el aviso de la TV. El código es el nombre del producto. Estas son algunas de las marcas que abrirán la puerta: ADRAVIL, AQUACURE or SAFSPRIN

Llave de la Boutique

Para adquirir la Llave que desbloquea la Boutique de Ciudad Alta, finali-

zá el juego en menos de 7 horas usando como máximo 30 Cintas de Tinta.

Vencé a Nemesis Final

Cuando te enfrentes al jefe final (la transformación final de Nemesis) hacelo retroceder al rincón usando tu lanzador de cohetes y granadas, luego deberás acceder a la línea del cañón EMPUJANDO HACIA ADENTRO las tres fuentes de potencia marcadas 1, 2, 3. Después dispará el cañón para despejar el debris y luego automáticamente dispararás a Nemesis. Tendrás la opción de liquidarlo por tu cuenta (¡estamos hablando de FMV!) o simplemente correr. Te recomendamos liquidarlo con la FMV, de este modo desbloquearás más secretos al final.

Diseñá la Palanca de Chronos

Combiná la Palanca Dorada del Enigma Diosa del Reloj con la Palanca Plateada. La palanca de Chronos se usa para activar las campanas del reloj. En el tercer piso de la Torre del Reloj, insertala en el mecanismo de las campanas.

Proyectiles Explosivos

Si mezclas ocho rondas de pólvora B, acumularás experiencia para crear los proyectiles explosivos, que son una de las mejores municiones disponibles.



Consejos Generales sobre Nemesis

Si te enfrentás a Nemesis, la mejor estrategia es esquivarlo por su lado derecho. Es zurdo y siempre querrá cazarte con su mano izquierda. Cuando te acerques a su espalda (tené cuidado de no pasarte, en tal caso te correrá y estarás en problemas), disparale y volvé a esquivarlo. Repetí la maniobra hasta que se caiga. Quizás quiera levantarse, tenés que continuar hasta ver cómo brota la sangre púrpura de su cuerpo. En el modo Difícil, asegurate de recoger el ítem.



Obtené el Lanzador de Granadas en la Comisaría

Si accedés a la habitación segura antes de ir a la comisaría, y mezclas las pólvoras A y B del armario para hacer C y luego mezclás C con la pólvora A del depósito y combinás el producto con tu herramienta recargar para hacer llamaradas de tus granadas siempre obtendrás el lanzador de granadas en la sala S.T.A.R.S.

Truco de Dinero Infinito

Usá el siguiente método para obtener armas y municiones infinitas. En el modo mercenario dirigite al área que está detrás del bar (donde están las pinturas y adornos). Subí la escalera y doblá a la derecha. Continuá hacia el norte hasta llegar a la horquilla. Cruzá la puerta y te hallarás en el callejón bordeado por tablas rojas y blancas. Esto podrás hacerlo con los 3 mercenarios. Aquí encontrarás tres perros. Inmediatamente matá a dos. Luego atraé al restante hacia donde están apiladas las tablas. Subíte a las tablas. Andá al lado opuesto y observá cómo el perro intenta saltar hacia vos. Hacé un pequeño paso hacia delante y presioná R1 antes de que salte. Tu personaje saltará hacia atrás y obtendrás

Combinaciones de Hierbas

Hierba	*Capacidad*
Azul	Cura de venenos
Verde	Restaura salud perdida
Roja	Es inocua sola, debe ser mezclada con la verde
Verde + Verde	Restaura más salud que una simple
Verde + Azul	Cura de venenos y restaura salud
Verde + Verde + Verde	Te da salud completa
Verde + Verde + Azul	Cura de venenos y restaura salud completa
Roja + Verde + Azul	Cura de venenos y restaura salud

una escabullida bonus. Luego de escabullirte, presioná R1 nuevamente para recoger un combo que servirá a tus escabullidas extra. Repetí esta maniobra para ahorrar tiempo y dinero. Puede llevar trabajo, pero vale la pena.

Diario de Jill

Recogé las treinta notas y libros del juego para reemplazar el primer libro en tu archivo con el Diario de Jill. El Diario dice lo siguiente:

7 de Agosto. Pasaron dos semanas de aquel día. Mis heridas sanaron, pero no puedo olvidarlo. Para la mayoría, ya es historia. Pero cuando cierro los ojos, vuelve a mí claramente. Zombies comiéndose a personas y los gritos de mis compañeros desangrándose. No, las heridas de mi corazón todavía no han sanado...

13 de Agosto. Ultimamente Chris ha causado un montón de problemas. ¿Qué le sucede? Apenas se habla con los otros policías y está constantemente irritado. El otro día, golpeó a Elran del departamento de Delincuencia Juvenil sólo porque le derramó café en la cara. Inmediatamente detuve a Chris, pero al verme se dio vuelta y se fue. Me pregunto qué le sucede...

15 de Agosto. Medianoche. Chris, que ha estado como "ausente", me llamó y fui a visitarlo. Apenas entré a su casa, me mostró unos informes sobre una investigación del virus llamada simplemente "G". Luego me dijo: "La pesadilla continúa, no ha terminado". Desde aquel día ha estado luchando con todas sus fuerzas sin descanso, sin haberme contado lo que sabía...

24 de Agosto. Chris se va hoy a Europa. Barry me dijo que enviará a su familia a Canadá y que luego seguirá a Chris. Decidí permanecer en Raccoon City por un tiempo, sé que la investigación en esta ciudad es fundamental para todo el caso. El próximo mes trataré de unirme a ellos en algún lugar de Europa. Entonces comenzará mi verdadera batalla...

Municiones máximas para lanzador de granadas

Con el siguiente código podrás colocar más de 6 rondas a la vez en tu lanzador de granadas. Si tenés 6 rondas en tu lanzador, y 138 rondas comunes en tu caja de ítems, combiná las municiones dentro del lanzador pronto a disparar (funciona con cualquier tipo de munición siempre que sean diferentes). ¡Las 6 municiones del lanzador aparecerán en la caja de ítems y las 138 en tu escopeta! No recargues.

Mercenarios: Bonus de tiempo

En el juego mercenarios, vencerás a los monstruos para obtener tiempo extra. Los monstruos grandes otorgan tiempos grandes según el siguiente esquema:

Nemesis standard
- KO en 10 segundos

Nemesis standard
- Matar en 20 segundos

Nemesis mutado
- Matar en 120 segundos

El único lugar donde encontramos a Nemesis mutado fue en el estacionamiento exterior al garage. ¡Requiere cinco cartuchos del lanzador de cohetes como mínimo!

En el área repleta de Zombies (el callejón en forma de y griega), al atravesar la puerta dispará al primer policía zombie, luego arrojalo hacia abajo para atraer a los otros zombies. Cuando se acerquen, presioná R2 (asegurate de estar a dos pantallas de la BARRERA ROJA) y dispará. Podrás obtener un máximo de 90 segundos bonus. ¡BUENISIMO!

Para acceder a una mejor posición, y obtener municiones extra, rescatá a las personas atrapadas en el juego mercenario. Buscá en el garage, la agencia de noticias, la sub-estación, la farmacia (¡con la puerta de safsprin!) y otros lugares claves del juego.

Mezcla de Pólvora

(Nota: Encontrarás instrucciones de mezcla adicionales en el archivo del juego en mezcla.).

66 Balas de Escopeta* Pólvora BBA

55 Balas de Escopeta* Pólvora AAA

40 Proyectiles de Escopeta Pólvora AAB

35 Balas de Escopeta Pólvora AA

30 Proyectiles de Escopeta Pólvora BBB

24 Rondas de Magnum Pólvora CCC

18 Proyectiles de Escopeta Pólvora BB

15 Balas de Escopeta Pólvora A

10 Rondas de Acido Pólvora BC

10 Rondas de Frío Pólvora CC

10 Rondas de Fuego Pólvora AC

10 Rondas de Granada Pólvora C (mezcla de A con B)

7 Proyectiles de Escopeta Pólvora B

Mezclar grandes cantidades de municiones de Escopeta es un desperdicio de tiempo que puede afectar tu posición final.

Resolvé el Enigma de la Diosa del Reloj

(NOTA: Hay 3 maneras de hacerlo porque cambia de una vez a otra. Este es uno de los métodos, y a veces puede no funcionar)

El objetivo del Enigma es llegar al centro del reloj de la Torre para leer las doce en punto. Recogé el Ambar, el Cristal y la Obsidiana de las estatuas y dirigíte a los tres relojes de la pared opuesta. Colocá el Ambar en el reloj del Pasado, la Obsidiana en el del Presente y el Cristal en el Futuro. Si lo hacés correctamente, se abrirá el reloj Presente, revelando la Palanca dorada, un Manual del Mercenario (junto a los cuerpos del rincón) y rondas M.T. (en la alcoba).

Recompensas Nemesis

Cada vez que venzas a Nemesis, perderá un ítem especial.

Confrontación	Item
Primera	Partes A AGUILA
Segunda	Partes B AGUILA
Tercera	Primera Caja de Aerosol de Ayuda
Cuarta	Partes A BENELLI M3S
Quinta	Partes B BENELLI M3S
Sexta	Primera Caja de Aerosol de Ayuda
Séptima	Paquete de munición ilimitada

Los Mercenarios: Operación Chacal Loco

Para desbloquear el mini-juego "Los Mercenarios", completá el juego en cualquier dificultad. El objetivo del mini-juego es llegar desde el Trole al punto de partida de Ciudad Alta en un tiempo determinado. Obtendrás tiempo adicional si matás a los monstruos (y rescatás a la gente atrapada en el camino).

Monstruo	Tiempo (en segundos)
Cuervo	1
Cazador	6
Nemesis	10
Gente	20
Araña	5
Zombie	3

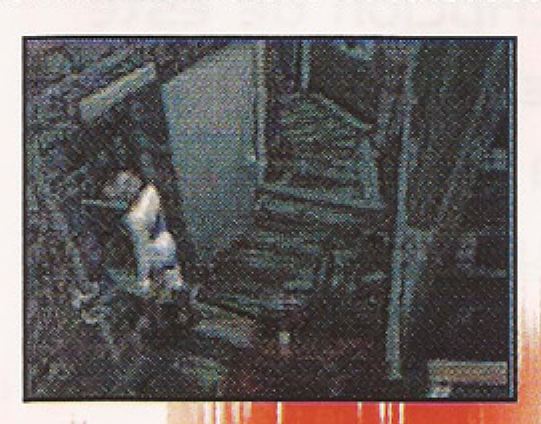
Hasta aquí hemos llegado con la descripción de este espectacular game. A continuación te explicaremos paso a paso cómo seguir el juego para salir victorioso. Esperamos te sea de gran ayuda, ya que es un juego bastante difícil.

CIUDAD RACCON

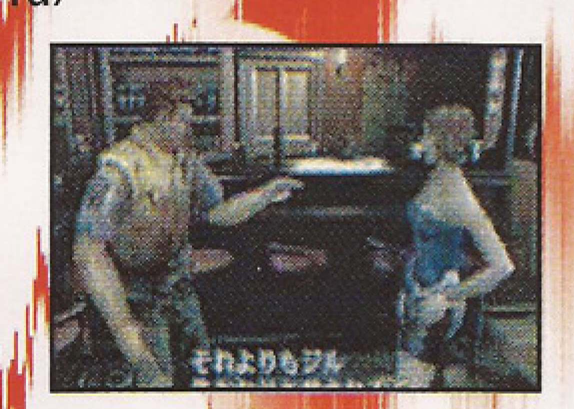
Después de la presentación, caminá hacia adelante matá al zombie que te estorba, subí la caja de basura y al bajar vas a ver una escena (donde te atacan los zombies).
Después vas a ver otra escena (con un tipo gordo), después de la escena, tomá las balas al lado izquierdo y el Spray al lado derecho, ahora subí las escaleras y a la derecha hay unas escaleras para llegar a una puerta (CUARTO DE SALVACIÓN) aquí recogé la LLAVE en el estante de vidrio al lado de la puerta, tomá las balas de los estantes.



Ahora bajá las escaleras y andá hasta el final del pasillo para abrir la puerta con la llave que acabás de encontrar. Entrá a la puerta y estarás en la ciudad Raccon, caminá derecho hasta que encuentres una puerta, entrá y andá a la izquierda para encontrar una puerta metálica, entrá y subí los escalones, seguí avanzando hasta que encuentres una puerta con unas escaleras.



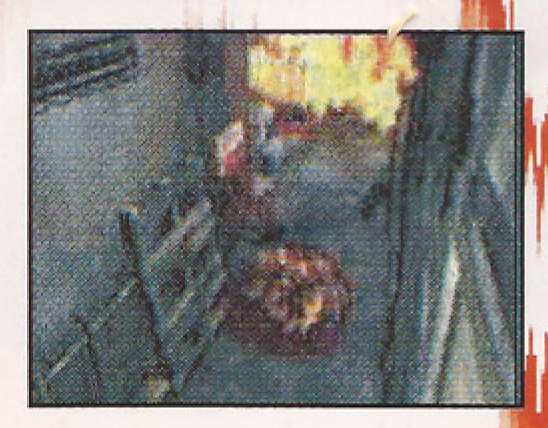
Te encontrarás a Brad evitando a muchos zombies, matalos y bajá por las escaleras vas a ver a un tipo muerto, quitale la SHOTGUN y tomá el LIGHTER OIL del estante, subí de nuevo y andá al camino izquierdo, tomá las plantas verdes, bajá los escalones y metete a la puerta. Continuá tu camino (habrá muchos zombies), y vas a ver una puerta es la puerta principal del Bar pero no podrás entrar, así que caminá derecho, vas a ver la BOUTIQUE sigue derecho hasta que te encuentres con unas cajas subí y vas a ver el MAPA, arriba en las escaleras hay plantas verdes, bajá y continuá tu camino y entrá a la puerta que está hasta el fondo, ahora caminá hacia adelante hasta que veas unos escalones (oirás unos disparos son de Brad), bajá los escalones y andá a la puerta del fondo del pasillo, estarás en el Bar. Verás una escena con Brad Vickers (donde lo va a atacar un zombie, luego te hablará)



Después de la escena tomá el RECIPIENT, ahora juntá el LIGHTER OIL con el P RECIPIENT, y harás el LIGHTER. A la izquierda de donde entraste hay balas, tomá la Post Card de la barra, destraba la puerta que está al final. Te darás cuenta que es la puerta principal del Bar. Regresá a donde encontraste a Brad disparando, (antes del Bar), caminá derecho y vas a ver 2 caminos, en el del lado derecho solo destrabarás una puerta, así que andá al de la izquierda, metete en la puerta, aquí vas a ver a muchos zombies que tiran una barda, también vas a ver un bote de gasolina, entonces cuando se te acerquen disparale al bote y los matarás a todos, también vas a ver una puerta, pero no la podés abrir porque tiene unos lazos, así que usá el LIGHTER para quemar los lazos.



Al final del pasillo hay 2 plantas rojas y una Post Card, metete a la puerta y vas a ver un incendio, te aparecerán 2 perros, matalos y vas a ver unas luces rojas, necesitás EL FIREHOSE (MANGUERA), la puerta de enfrente es un CUARTO DE SALVACIÓN, entrá y en el estante vas a ver 2 Cosas Para Hacer Balas, salvá si querés.



Salí y metete en la puerta al final del pasillo , ni bien entres vas a ver 2 caminos, uno a la Derecha y otro a la Izquierda, en el de la derecha vas a ver una puerta metálica, necesitás el LOCK PIC, así que andá al camino

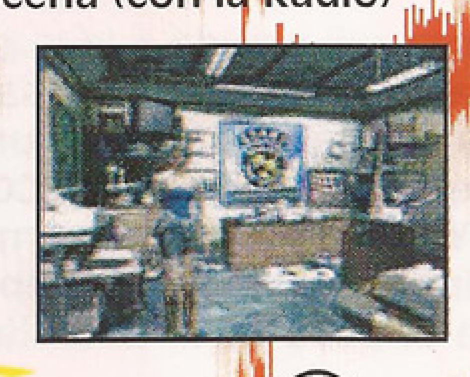
izquierdo para entrar a la R.P.D. Verás una secuencia de FMV (donde Brad Vickers muere), aparecerá NÉMESIS y te pondrán 2 alternativas: 1ra. Alternativa: Quedarte y pelear contra Némesis. (SOLUCIÓN 1) 2da. Alternativa: Esquivar a Némesis y entrar a la RPD. (SOLUCIÓN 2)
SOLUCIÓN 1 Rápidamente tomá LA TARJETA DE ID del cuerpo de Brad, después metete a la RPD. Tomá las plantas verdes a la derecha de donde entras, seguí derecho hacia el cuarto de recepción, vas a ver una computadora, insertá la tarjeta de ID y te dará un password, continuá..



SOLUCIÓN 2: andá hacia la única puerta que se puede abrir, estarás en el salón de fiestas, matá a los zombies que te atacan, caminá y metete en la oficina, vas a ver a un policía tirado, recogé la nota y tomá las balas del escritorio, andá a la puerta del final del pasillo, aquí vas a ver muchos estantes, andá a la puerta del final del pasillo, vas a ver a muchos zombies, matalos y metete en la primera puerta que veas, llegarás a un pasillo, metete en la puerta grande (Salón de Juntas) y tomá la TARJETA DE ID del escritorio, en la chimenea hay balas, ahora regresá a la computadora, insertá la TARJETA DE ID y anotá el password, continuá... RECOMENDACIÓN: Escogé la 1era. Alternativa, ya que recogés de inmediato la TARJETA DE ID y te evitás de dar una gran vuelta. continuá... Regresá a los estantes de archivos y en el primer estante te encontrarás la BLUE GEM, a la vuelta de la entrada te pedirán el password, poné el que te dio la computadora para recibir la KEY OFICCE STARS.



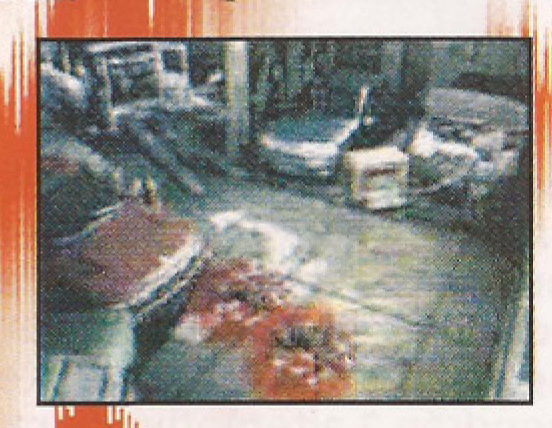
Salí por la puerta al final, vas a ver a muchos zombies, matalos, caminá hasta que llegues a las escaleras, vas a ver una puerta (en esa puerta está la tarjeta de Jill) así que si vas a la puerta izquierda es un CUARTO DE SALVACIÓN, tomá las balas del estante y la nota del escritorio. Salí y subí por las escaleras, vas a ver a muchos zombies. Seguí avanzando y vas a ver una estatua, metete en la puerta del final del pasillo, llegarás a otro pasillo, en la primera puerta que veas introducí la KEY OFICCE STARS. Al entrar vas a ver que algo brilla, tomalo es el LOCK PIC, hay balas a la izquierda y a la derecha en el estante agarrás una ARMA (puede que sea la MAGNUM), hay un spray en el botiquín medico, en el fax (al lado de donde entrás) hay una nota, ahora al salir vas a ver una escena (con la Radio)



Ahora regresá a las escaleras y te saldrá NÉMESIS, corre y en los casilleros hay cosas para hacer balas B, salí de la Mansión y andá a la puerta donde necesitabas el LOCK PICK, usalo y se abrirá la puerta.



Entrá y andá hasta el final del pasillo, antes vas a ver a un tipo muerto, revísalo para obtener balas y un archivo, entrá a la puerta al final. Después de entrar. a la derecha vas a ver el FIREHOSE (MANGUERA),necesitás la LLAVE pico de loro, así que andá a la izquierda, tomá las plantas azules (si querés). Entrá a la puerta final del pasillo, al entrar oirás unos disparos y te saldrán 3 perros, matalos y andá hacia adelante, vas a ver una puerta y un tipo muerto revísalo para recibir BALAS TIPO B. Entrá a la puerta y te darás cuenta de que estás como en un Taller de automóviles, te saldrán 2 perros, matalos y vas a ver chispas de un auto, andá hacia allá para recibir el CABLE.

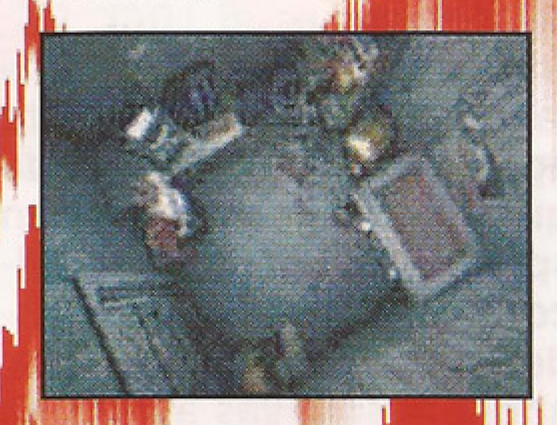


Ahora andá a la puerta al final del pasillo, es un CUARTO DE SALVACIÓN, tomá las

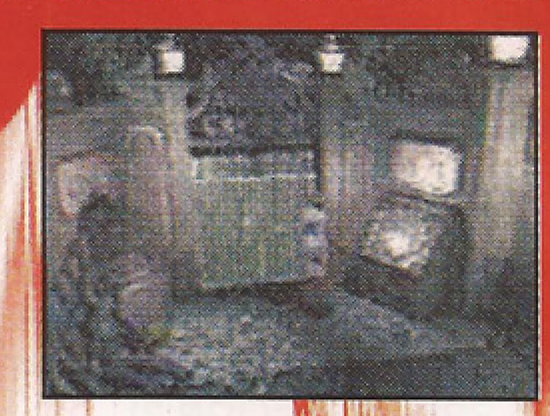
balas al lado de donde entrás y entrá a la puerta contraria de donde entraste, te saldrán mas perros, matalos y andá hacia el final del pasillo entrá a la puerta y tomá el mapa al lado izquierdo, avanzá hacia adelante y vas a ver una escena corta (un amigo muerto) y te saldrán 2 enemigos, matalos y vas a ver 2 caminos, si vas a la derecha encontrarás unos escalones, subí y vas a ver un ascensor necesitás la BATTERY (BATERÍA), así que andá al camino de la izquierda entrá en la puerta. A la derecha de Jill, vas a ver a un tipo matando a un zombie, tomá las plantas verdes, y vas a ver una rueda es el COMPASS necesitás el LIBRO para sacarlo, así que andá seguí derecho para llegar al RESTAURANT. Entrá y caminá derecho, tomá la post Card de la mesa y andá hacia adelante, notarás que hay un interruptor y una coladera, necesitás el CROWBAR así que andá hacia la puerta al final del pasillo, vas a ver un estante al lado de la puerta, utilizá el LOCK PIC para obtener el CROWBAR.



Regresá a la coladera, utiliza el CROWBAR y vas a ver una larga escena (donde conoces a Carlos Oliveira), aparecerá Némesis y te pondrán 2 alternativas. 1ra. Alternativa: Metete a la coladera (SOLUCIÓN 3)
2da. Alternativa: Escondete y revoleale un explosivo a Némesis (SOLUCIÓN 4)
SOLUCIÓN 3 - Esta consiste en meterte con Carlos a la coladera, pero Némesis llena el lugar de agua, por lo que tienen que salir de inmediato y pelear contra él. continuá...
SOLUCIÓN 4 - Se agachan y Jill le avienta un explosivo, dejando inconsciente a Némesis, te dejará una parte de la EAGLE GUN, pero al intentar salir se despierta y Jill y Carlos tienen que pelear contra él. continuá...
RECOMENDACIÓN: Escogé la 2da. Alternativa, ya que tenés mejor ángulo de tiro que cuando salís de la coladera, ya que en esta alternativa Némesis se levanta cuando ya vas a salir y en la 1er. Alternativa inmediatamente que salís te agarra Némesis. continuá...
Después de matarlo y salir por la puerta del final vas a ver otra escena con Carlos (en la que te reclama), después vas a ver una puerta al final y un pasillo, andá hacia el pasillo y entrá en la primer puerta es un CUARTO DE SALVACIÓN, recogé la MANIJA del suelo y tomá las balas del estante, llevate la BLUE GEM.



Ahora salí y andá a la puerta al final del pasillo, al salir vas a ver enfrente una puerta que dice RACCON CITY HALL, y al lado una máquina de diamantes, depositá el BLUE GEM, necesitás la GREEN GEM para abrirla.



Entonces andá hacia el frente para llegar a NEWSPAPER OFFICE, al entrar tomá el spray en la barra y el Ink-Ribbon, también vas a ver un banco empujalo derecho de tal manera que actives el swicht del techo.



Ahora tomá la Post Card encima del teléfono, andá hacia el switch al lado de la cortina, activalo y entrá por la cortina, subí las escaleras, y entrá a la puerta de arriba. Al entrar vas a ver zombies, matalos y recogé la GREEN GEM del escritorio, también tomá los 2 archivos.



Ahora regresá a la máquina de Diamantes y depositá la GREEN GEM para entrar a la CITY HALL. Después de entrar seguí derecho, habrá una puerta pero no se pue-

de abrir y vas a ver 2 caminos uno a la izquierda, este te lleva a la GAS. ST, así que mejor andá al de la Derecha (o enfrente) entrá a la puerta del fondo, llegarás a un pasillo lleno de zombies, matalos y seguí avanzando, metete en la puerta al final, llegarás a otro pasillo, tomá las plantas verdes y seguí a la puerta al final del pasillo, entrá y te atacarán zombies, tendrás un bote de gasolina enfrente, así que usalo, después de matarlos, subí el cesto de basura para llegar a l camión (TROLLEY).



Ahora al entrar tomá la nota y vas a ver un recuadro: Necesitas lo siguiente:



Cable
Gasolina Llena
Fusibles
Luego al darte vuelta vas a ver una escena (conocés a Mikhael y a Nicholai) después de la escena entrá en la puerta de enfrente y vas a ver otra (con Carlos y Nicholai) después Carlos te dará el EXPANSIÓN PACK por lo cual ahora podrás cargar en tu inventario 10 cosas y no 8, después tomá la LLAVE PICO DE LORO del asiento, salí y dirigite a la GAS ST. Cuando estés aquí avanzá hasta encontrar una cortina y un hoyo, utilizá la MANIJA, en el hoyo, después de que se rompa utilizá la LLAVE PICO DE LORO para abrirla.



Entrá y tomá las balas de la mesa, vas a ver una escena con Carlos (donde te habla) al ir a los estantes, vas a ver otra escena con Carlos (donde los zombies vienen acercándose y Carlos los enfrenta), ahora salí y vas a ver otra escena con Carlos (en la que se va), después metete y recogé el spray del estante derecho, y en el último estante estará un ENIGMA.



Solución-- Aquí tenés que dejar únicamente la letra que brille. Después de que lo logrés te darán la MACHINE OIL (Gasolina)



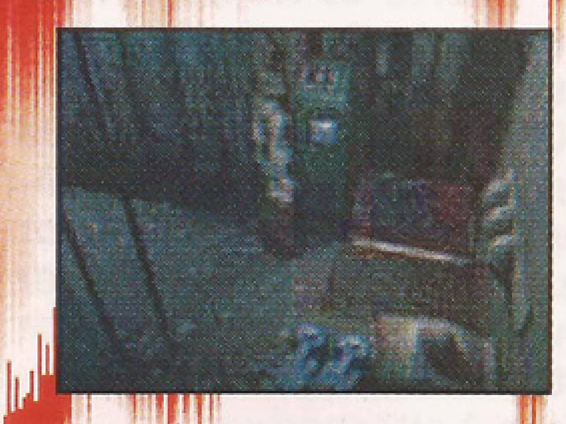
Ahora regresa al inicio de City Hall, y al pasar por la puerta que no se puede abrir, lo zombies la abrirán, matalos, entrá y tomá el LIBRO de la estatua del frente.



Ahora regresá a donde viste a Carlos matando a un zombie, donde cae agua (cerca del Restaurant) y deposita el LIBRO, ahora al tomar el COMPASS ya no te caerá agua, regresá a la estatua y depositá el COMPASS para obtener la BATTERY (BATERÍA).



El libro tomalo de la estatua y ponelo en la caída del agua.
El compass quitalo del agua y ponelo en la estatua.
Tomá la batería de la estatua y ponela en el elevador.
Ahora regresá a donde necesitabas la BATTERY (BATERÍA), (donde está un amigo tirado y te salieron nuevos enemigos) ponela sobre el ascensor y bajá.



Al bajar caminá derecho y tomá las balas del tipo muerto, avanzá y vas a ver a muchos zombies, matalos, vas a ver una puerta metálica la cual no vas a poder abrir (a menos de que escojas la 1era. Alternativa... mas adelante). Entrá en la siguiente puerta, tomá las plantas rojas y entra por la puerta final, notarás que estás como en una planta de electricidad (SUBSTATION), ahora activá el switch de la máquina que está frente a una puerta.



Cuando lo actives, vas a ver que las puertas tienen marcado un cierto voltaje para abrirlas, así que andá a la máquina del fondo para otro enigma.



SOLUCIÓN: Para la primera puerta es Arriba, Abajo, Abajo, Abajo. Para la segunda puerta es Abajo, Arriba, Abajo, Arriba. En la 1era, puerta se encuentran los FUSIBLES, y en la segunda una Arma (LA LANZA GRANADAS), después de salir por cualquier puerta vas a ver que muchos zombies te atacan. Por lo cual te pondrán 2 alternativas.

1ra. Alternativa: Salir por la puerta del fondo SOLUCIÓN 5
2da. Alternativa: Electrocutar a los Zombies SOLUCIÓN 6

SOLUCIÓN 5 Aquí Jill corre hacia la puerta del fondo, lográndola abrir sale por la puerta metálica de la calle (la que no se podía abrir), la atacan zombies y Némesis los matás y peleás contra él, después de eliminarlo o esquivarlo regresá a la segunda puerta por el arma y continuá...

SOLUCIÓN 6 Aquí Jill automáticamente se va a la máquina de electricidad y los ejecuta, regresá por el arma en la segunda puerta y continuá...

RECOMENDACIÓN: Escogé la 2da. Alternativa, ya que en esta no peleás contra Némesis y ya no tenés que regresar por el arma, y en cambio en la 1ra. tenés que pelear contra Némesis y regresar por la arma. continuá... Ahora regresá a donde necesitás la LLAVE PICO DE LORO, usa la LLAVE PICO DE LORO y tendrás la FIREHOSE (MANGUERA).



Ahora andá hacia donde necesitás la FIREHOSE (MANGUERA), y apagá el incendio, aquí utilizá la FIREHOSE (MANGUERA) y vas a ver la siguiente imagen.



Ahora dejá libre el camino, metete en la puerta del fondo, al entrar estarás en un pasillo, tomá las plantas azules (si querés), ahora entrá a puerta del fondo, entrando vas a ver el CRANK, tomalo, eliminá a los enemigos y entrá en la puerta de SALES OFFICE. Al entrar vas a ver una escena (donde Nicholai matá a un sobreviviente), después de la escena, tomá el spray y la nota del estante, vas a ver una computadora pero necesitás un password, tomá la nota de la mesa y agarrá el control para encender la TV y te aparecerá el nombre de un producto, anotalo ya que es la clave.

SOLUCIÓN: Las claves o nombres de los productos son:
ADRAVIL
SAFSPRIN
AQUACURE

Si metiste la clave correctamente esta puerta se abrirá.



Al entrar andá hasta el fondo para agarrar balas y GASOLINA (ADD-ON OIL) al regresar vas a ver una secuencia FMV (donde te persiguen los zombies) y te atacarán, si no querés gastar balas disparales a la manija de Gas para que los mate.



Ahora juntá la MACHINE OIL (Gasolina) y la GASOLINA

(ADD-ON OIL) para hacer la GASOLINA LLENA, ahora regresá al CAMIÓN (TROLLEY). Pero cuando estés en donde utilizaste la FIREHOSE (MANGUERA) te saldrá Némesis, corré y cuando llegues al taller de autos te resbalarás y te pondrán 2 Alternativas. 1ra. Alternativa: Subir y esquivar las cajas SOLUCIÓN 7
2da. Alternativa: Dejarte caer en el hoyo SOLUCIÓN 8.
SOLUCIÓN 7 Aquí Jill sube rápido y esquiva a las cajas evitando caer, después al salir del CUARTO DE SALVACIÓN y continuá...
SOLUCIÓN 8 Jill se deja caer, por lo cual te vas a las escaleras y salís donde están los autobuses chocados (un cuarto antes). Ahora pasá de nuevo por el Taller de autos, pasá el CUARTO DE SALVACIÓN y continuá...
RECOMENDACIÓN Escogé la 1era. Alternativa, ya que con esto pasás las cajas y te evitás caer y salir un cuarto antes. continuá... No olvides de llevarte EL CABLE, LOS FUSIBLES Y LA GASOLINA LLENA. cuando estés aquí, un zombie tirará la puerta de un auto, matalo e inspeccioná el auto para recibir balas para la Lanza Granadas. Continuá caminando hasta City Hall (donde pusiste las Gemas). Cuando estés aquí, en la cuchilla de los 2 caminos te saldrá Némesis, esquivalo y corré y al llegar al pasillo donde agarraste las plantas verdes, te caerás. Al levantarte te darás cuenta de que estás en las cloacas, vas a ver a un Gusanote, no desperdicies tus balas matándolo, solo apretá los 2 interruptores de emergencia para activar la escalera, saldrás en la coladera cerca del camión, a un lado del tipo muerto, subí el cesto y metete al Camión. Aquí insertá las 3 cosas siguientes.
El combustible
Los fusibles
El cable



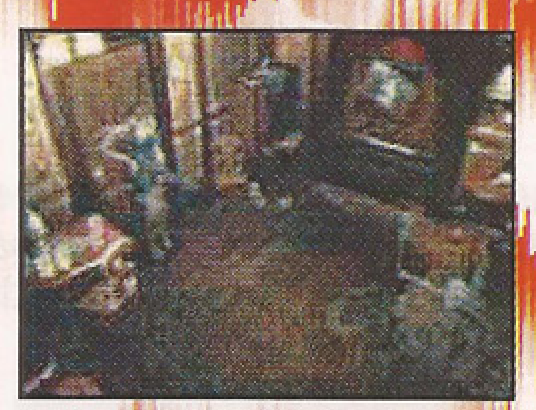
Después de que los insertes llegará Carlos vas a ver otra escena, Carlos te dará Granadas de Fuego.



Después de la escena, andá hacia la puerta de adelante y vas a ver otra (Némesis llega al Camión) y Carlos te manda a investigar, al entrar pelearás contra Némesis, no lo intentes matar, solo habla con Mikhael. Verás una escena FMV (donde Mikhael da su vida por Jill y Carlos). Después de la FMV vas a ver que los frenos del camión se rompen, y por lo cual te ponen 2 alternativas....
1ra. Alternativa: Salir del camión SOLUCIÓN 9
2da. Alternativa: Quedarte en el camión SOLUCIÓN 10

LA TORRE DEL RELOJ

SOLUCIÓN 9 Aquí Jill entra a un cuarto de la mansión del Reloj por el desastre del camión, al entrar tomá LA 1era. LLAVE del cuadro (cerca de la puerta) tomá la munición del escritorio. Ahora salí por la puerta estarás en un cuarto de SALVACIÓN,



Entrá en la puerta de enfrente, avanzá vas a ver una escena con Carlos (te dará Rounds of ICE), vas a ver una puerta verde-azulada a la que no se puede entrar necesitás LA LLAVE SPECIAL, así que entrá en la puerta de enfrente, vas a ver que está en un pasillo largo con unas escaleras, una puerta grande (es la de la entrada principal), y una puerta chica enfrente, revisa al tipo muerto para recibir la MINE THROWER. Al fondo del pasillo hay una nota y un spray, entrá en la puerta de enfrente, la chica.



Notarás que estás en un comedor, así que andá a la puerta del final del pasillo, entrá y vas a ver una puerta a tu izquierda (aquí salís a la entrada principal de la Mansión, hay plantas verdes y azules, te saldrán perros) así que mejor andá a

la puerta de enfrente, es un CUARTO DE SALVACIÓN, tomá las balas de los burós y LA LLAVE del cojín al fondo. Ahora regresa a las escaleras, subí continuá...



SOLUCIÓN 10 Aquí Jill se queda en el camión, por lo cual empezás en la entrada principal de la mansión.



Ahora te saldrán cuervos, tomá las plantas verdes del suelo, entra en la puerta pequeña, ya que la grande está cerrada, ahora vas a ver una puerta a tu derecha, necesitás la 1era. LLAVE, así que andá a la puerta del final, entrá es un CUARTO DE SALVACIÓN, tomá las balas y la 1era. LLAVE al fondo del pasillo, sentirás un impacto, ahora destrabá la puerta y estarás en un comedor, vas a ver una escena con Carlos, después de la escena salí por la puerta, y estarás en un pasillo grande, tomá el arma del tipo muerto y el spray al fondo del pasillo, ahora entrá por la puerta de enfrente, la chica, (ya que la grande te lleva a la entrada principal), ahora matá a los zombies, vas a ver una puerta verdeazulada a la cual no vas a poder entrar así que andá a la puerta del fondo, es un cuarto de SALVACIÓN entrá a la puerta del final, tomá la LLAVE del cuadro y las municiones del escritorio.



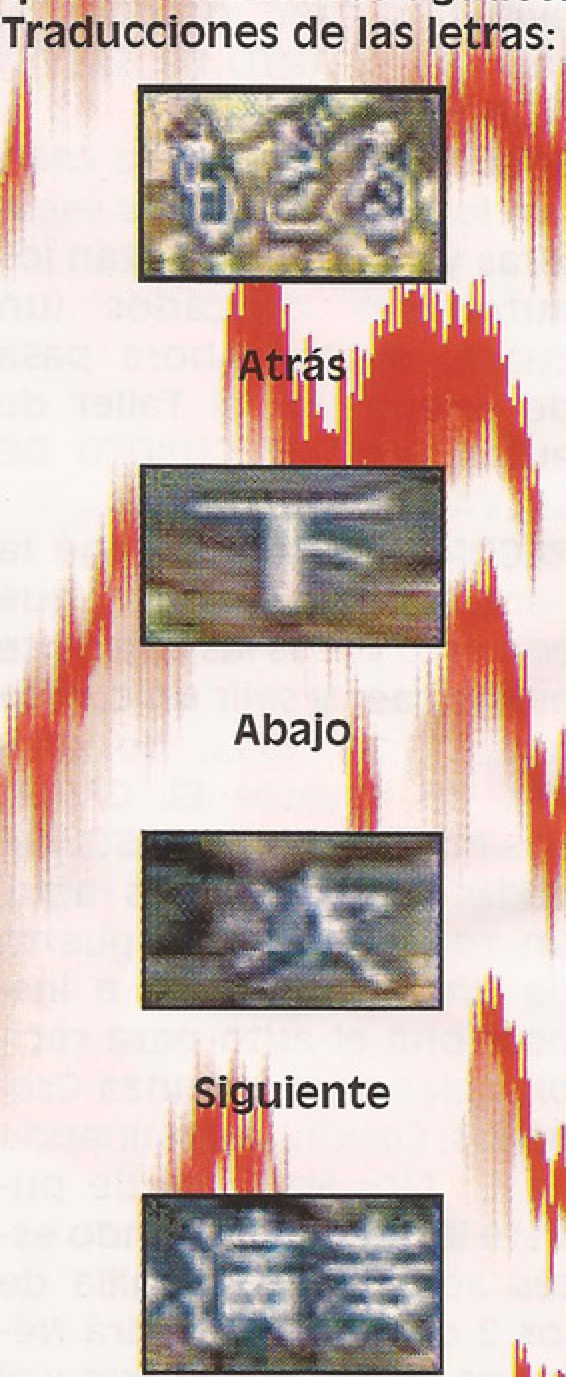
Ahora regresá a las escaleras, subí continuá...
RECOMENDACIÓN Escogé la 1era. Alternativa, ya que en ésta, tomás la llaandá de inmediato por lo que te evitas de dar una gran vuelta además de que Carlos te da unas BALAS poderosas,. continuá...
Mata a las arañas (con ayuda del explosivo de la pared, solo apretá R2 y X) cuando las hayas matado, entrá en la puerta del final, al entrar tomá las plantas rojas al final y usa la llaandá en el orificio, para bajar las escaleras.



Cuando estés arriba, a tu izquierda vas a ver un estante tomá la TUERCA PLATEADA y las balas, ahora andá hacia el fondo para encontrarte con la caja de Items y unas POLEAS necesitas la TUERCA PLATA -ORO, así que andá a la derecha por donde subiste para encontrarte con una máquina, ésta a su vez te tocará una melodía. Otro Enigma.



Solución-- Tenés que oír la melodía y rehacer la canción, con sonidos agudos, cuando oigas que la melodía se oye rara cambiala de lugar, así que tienen que quedar en sonidos agudos. Traducciones de las letras:



Atrás

Abajo

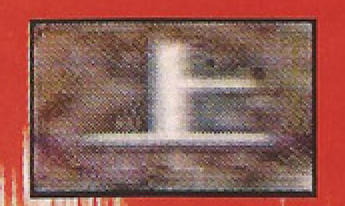
Siguiente

Play



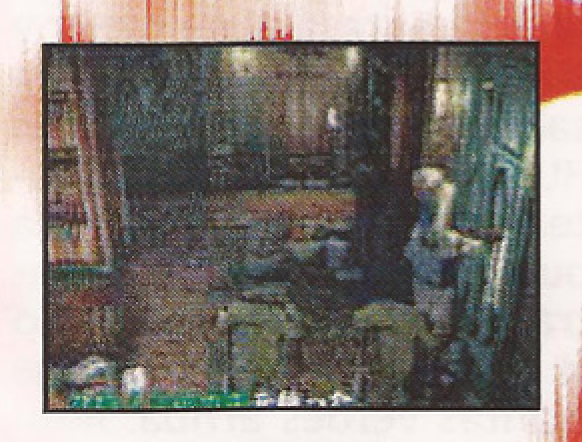


Stop



Arriba

Después de haberlo hecho recibirás la 2da. LLAVE, ahora juntá la 1era. LLAVE con la 2da. LLAVE para crear la LLAVE ESPECIAL, ahora regresá a la puerta verde-azulada. Pero al bajar de las escaleras te saldrá Némesis por lo cual te pondrán 2 alternativas.
1ra. Alternativa: Aventar a Némesis SOLUCIÓN 11.
2da. Alternativa: Electrocutar a Némesis SOLUCIÓN 12.
SOLUCIÓN 11 - Aquí Jill prende las luces, Némesis se atonta y Jill lo avienta, ahora andá hacia la puerta verde-azulada. continuá...
SOLUCIÓN 12 - Aquí Jill arranca un cable y lo tira al agua, Némesis se electrocuta, pero al salir pelearás con él, después de derrotarlo andá hacia la puerta verde-azulada. continuá...
RECOMENDACIÓN Escogé la 1era. Alternativa ya que desaparecés a Némesis y evitas pelear contra él.



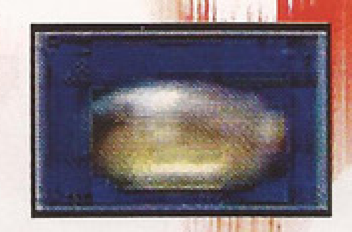
continuá...
Cuando estés aquí matá a las arañas, tomá las balas del tipo que esta en la telaraña y metete en la puerta al final del pasillo. Aquí tomás las JOYAS de las estatuas, son 3.



Pequeña

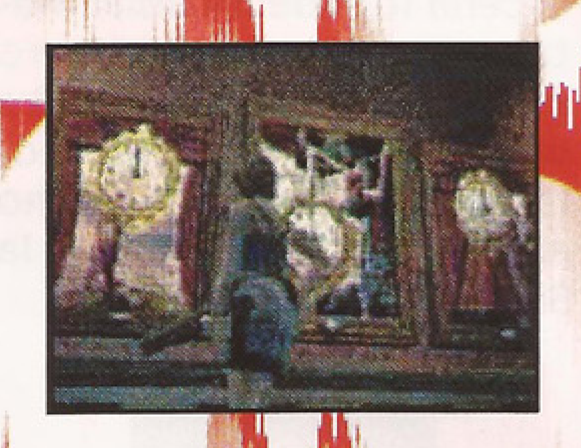


Mediana



Grande

Para obtener la TUERCA DORADA debés resolver el siguiente enigma,
Solución--Debés poner en orden las JOYAS de manera que el Reloj marque las 12:00, ya que se descompone, se abre y te da la TUERCA DORADA, fijate bien de qué tiempo son las joyas. si son Presente, Pasado o Futuro.

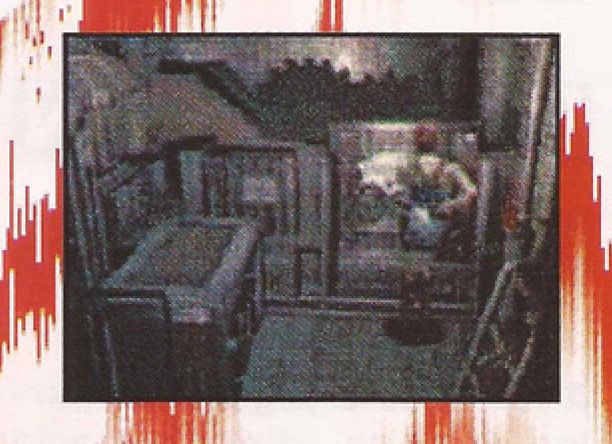


Estas son las soluciones, como son al azar, probá cada una:
PASADO
Grande
Mediana
Chica
Grande
Mediana
Chica

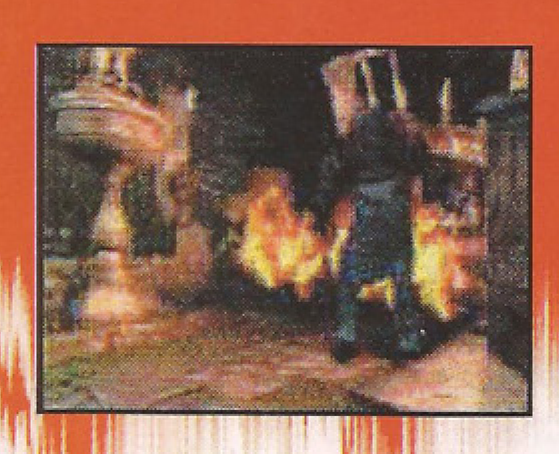


PRESENTE
Mediana
Chico
Mediana
Chica
Grande
Grande
FUTURO
Chico
Grande
Grande
Mediana
Chico
Mediana

Cuando lo hayas logrado recibirás la TUERCA DORADA, ahora juntá la TUERCA DORADA con la TUERCA PLATEADA para obtener la TUERCA PLATA -ORO. Ahora regresá a donde necesitabas la TUERCA PLATA -ORO (en el 3er piso).



Después de depositar la TUERCA PLATA -ORO vas a ver que si anda el reloj, no se te olvide llevar munición (Llevate las balas que te dio Carlos) y plantas, salvá ya que pelearás contra Némesis, bajá las escaleras y al entrar en la puerta vas a ver una secuencia de FMV (donde te van a rescatar y Némesis se interpone) ahora vas a ver una escena (esta depende del camino que hayas tomado cuando estabas en el camión, si escogiste saltar Carlos le destruye el Arma a Némesis, pero si te quedaste en el camión Némesis aparecerá con su Basukka).



Después Némesis te inyectará el VIRUS, después de derrotar a Némesis, vas a ver una larga escena (donde Carlos te lleva al CUARTO DE SALVACIÓN 2, y te promete que te va a traer un Antivirus del Hospital).
DATO IMPORTANTE---- EN LA TRAYECTORIA DEL CAMIÓN HACIA LA MANSIÓN DEL RELOJ, ESTÁN OCURRIENDO LOS HECHOS DEL RE2 CON LEÓN Y CLAIRE)

EL PANTEON RACCON

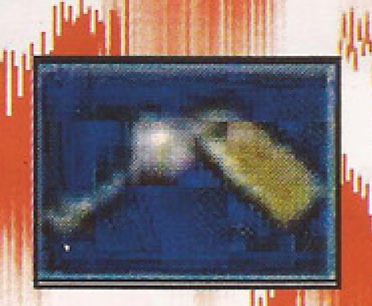
Ahora vas a jugar con Carlos Oliveira, dirigite hacia donde obtuviste la TUERCA PLATA -ORO y andá hacia el final del pasillo, empujá la campana que está junto a la puerta para abrirte paso hacia el HOSPITAL.



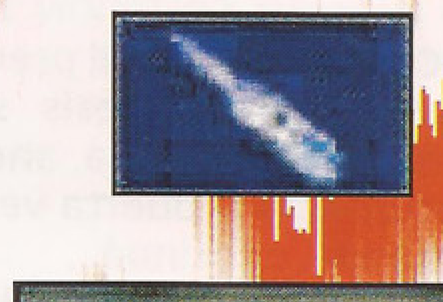
Ahora salí y vas a ver zombies matalos y entrá al hospital, al entrar vas a ver como un zombie es asesinado por los HUNTERS (cuidado con estos enemigos ya que cuando salten te arrancan la cabeza) matalos y tomá las plantas rojas del final del pasillo. Ahora entrá por la puerta y estarás en un CUARTO DE SALVACIÓN, tomá el spray del estante y salí por la puerta contraria de donde entraste, ya que estés, vas a ver un ELEVADOR pero necesitás el RECORDER, así que andá del otro lado y tomá las balas del estante el RECORDER lo obtenés del escritorio.

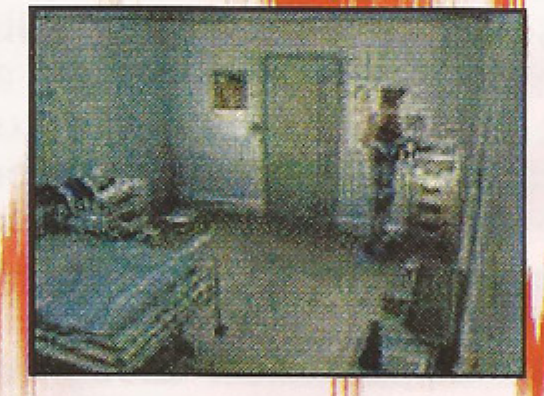


Ahora utilizalo en el ascensor y entrá, andá a los botones de mando y presioná ir a 4F , cuando estés aquí vas a ver una puerta al fondo y un pasillo con 2 puertas, en la 2da puerta del pasillo necesitás la SICK ROOM KEY, así que andá a la puerta del final, al entrar vas a ver una escena (donde Nicholai mata a un sobreviviente, pero éste antes de morir le tira una bomba a Nicholai) ahora andá hacia el lado que no explotó tomá la nota y la SICK ROOM KEY.



Ahora regresá al pasillo y metete en la primera puerta, vas a ver un doctor muerto, inspeccionalo para que te de una clave de números anotala, y tomá las plantas verdes (si no hay te las darán abajo), saltá y ahora sí utilizá la SICK ROOM KEY, en la puerta del final. Al entrar vas a ver un objeto que se moverá y 4 diferentes switches esto es al zar por lo cual debés buscar en cual se tiene que poner, cuando lo hayas hechos vas a ver que se abrirá algo, comprobalo, te pedirán una claandá poné la que te dio el Dr. en el cuarto de atrás y listo te darán la VACCINE CAPSULE
Este es el objeto que tenés que andar moviendo en las esquinas del cuarto.





Si te equivocaste solo saltá y al volver a entrar estará en su lugar.
Ahora regresá al elevador y dirigite a B3 (puede que al salir del ascensor te salgan HUNTERS así que preparate), ahora llegá hasta la puerta final del pasillo, entrá y dale la vuelta al cuarto si es que no te dieron las plantas verdes arriba. Ahora entra a la puerta y vas a ver que estás como en un cuarto de experimentos, tomá él DIAPOSITIVICE del estante y la nota, ahora andá hacia la computadora, activala y vas a ver 2 Hunters-Frogs, (al bajar el nivel del agua están libres), así

que ahora andá hacia la computadora y depositá el DIAPOSITIVICE. Verás otro enigma
Deposita aquí el DIAPOSITIVE.



Primero andá a activar la computadora aquí, también con esto hacés que los Hunters-Frogs queden Libres.
Solución--Debés acomodar los gases, de manera que queden de la misma magnitud I III A Cuando lo hayas hecho te darán el CULTURED LIQUID, hacé lo siguiente para obtener el ANTI-VIRUS



VACCINE CAPSULE

+



CULTURED LIQUID

=

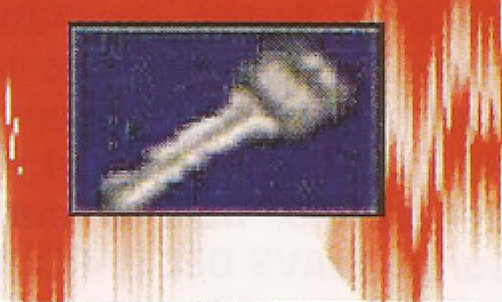


ANTIVIRUS

Ahora al tratar de regresar los Hunters-Frogs saldrán de sus contenedores, matalos y cuando pases por el camino al ascensor te saldrán Hunters, así que preparate, después cuando vuelvas a 1F vas a ver a muchos zombies, matalos, y al llegar al inicio del hospital vas a ver una bomba salí rápido ya que nada más tenés 6:00 seg. Ahora al salir vas a ver una secuencia de FMV (donde Carlos huye del hospital), entrá en la puerta por donde saliste, vas a ver que hay algo en el techo ahora regresá a donde está Jill, pero cuando vayas por las escaleras Némesis te saldrá, (estará evolucionado) esquivalo y andá a donde está Jill, vas a ver una escena (donde Carlos se va) ahora jugarás de nuevo con Jill, llevate el LOCK PIC ahora al pasar por el comedor te saldrá Némesis evolucionado, esquivalo y llegá a la puerta que está por el hospital, entrá y tomá la LLAVE DEL PARQUE del estante de vidrio, si querés tomá el spray. Salí y dirigite hacia el parque (a la derecha de la foto), entrá y vas a ver 2 caminos.



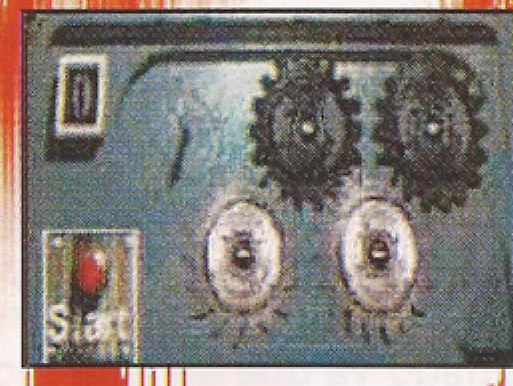
Ahora entrá y andá hacia la izquierda por donde entras y bajá las escaleras, matá a los zombies (te pueden salir Hunters- Frogs), matalos y metete en la puerta al final del pasillo, ahora aquí te pueden salir perros o Hunters, matalos, avanzá hasta que veas a un tipo muerto, revisalo, para tomar la LLAVE DEL PARQUE 1.





Si vas hacia el final del pasillo vas a ver a un tipo muerto, inspeccionalo para recibir Balas para la Magnum, vas a ver un puerta pero necesitás la LLAVE DEL PARQUE 2, así que regresá al inicio del parque y andá al camino de la derecha. Cuando estés aquí tomá las plantas verdes que están enfrente de donde entrás. Ahora andá hacia la derecha para encontrarte con esta máquina. Y un pequeño enigma.



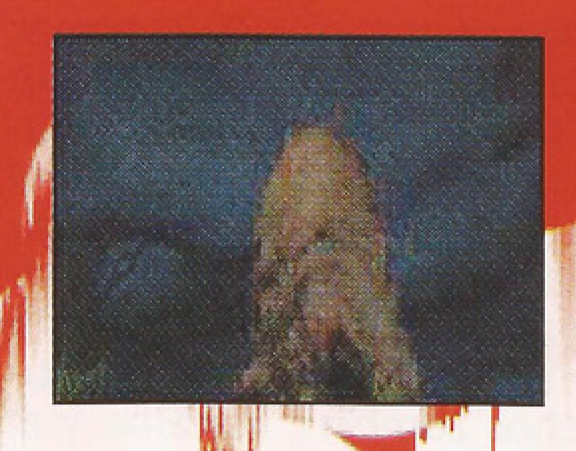


SOLUCIÓN-- Poné las tuercas como la foto de arriba y se

abrirá una reja. Entrá y vas a ver pasar a un gusano enorme, llegá hasta el final del pasillo, subí las escaleras y estarás en el PANTEÓN RACCON. Busca las plantas rojas y unilas con las Verdes, ya que pelearás contra un gusanote. Llegá al final del pasillo, abrí la puerta con la LLAVE DEL PARQUE 1, entrá y tomá las balas de la mesa y él CROWN BAR, ahora entrá a la puerta del fondo es un cuarto de salvación, tomá el spray y Llevate el ENCENDEDOR.
Aquí utilizá el encendedor y la Crowbar



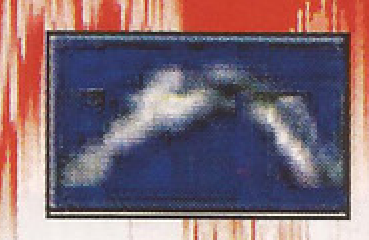
Ahora al entrar tomá la LLAVE DEL PARQUE 2 y los 2 archivos de la mesa, ahora cuando vayas a salir, vas a ver una corta escena (donde Nicholai dice que su misión ha terminado, ahora saltá y vas a ver otra escena con Nicholai, después de la escena andá por municiones y por plantas porque pelearás con un tremendo gusanote (Graandá Digger), ahora salí por la puerta que entraste, sentirás un impacto y a continuación una secuencia FMV (aquí aparece el GUSANOTE, cuidado ya que en este modo (HEAVY) es más difícil, ya que con 4 veces que te pegue te morís)

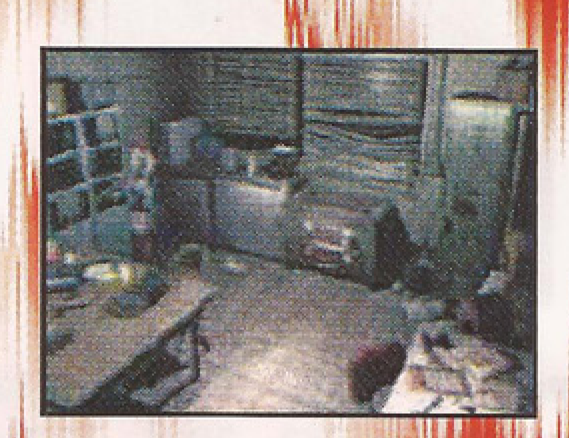


Ahora regresá a donde necesitabas la LLAVE DEL PARQUE 2 (por donde tomaste la LLAVE DEL PARQUE 1), entrá, subí las escaleras, vas a ver un puente y te saldrá Némesis , por lo que te pondrán 2 alternativas.
NOTA-- Cada camino tiene un final diferente, así que escogé la segunda alternativa, ya que es el mejor final. CUANDO VEAN LA FLECHA, es donde aparecen si tomaron la 2da Alternativa. LA SOLUCIÓN ES LA 14 Así que búsquenla Abajo.
1ra. Alternativa: tirar a Némesis del puente SOLUCIÓN 13
2da. Alternativa: Esquivar a Némesis y tirarte del puente SOLUCIÓN 14

LA FABRICA RACCON

SOLUCIÓN 13 Aquí Jill esquiva a Némesis, logrando que Jill empuje a Némesis hacia el puente, ahora avanzaras automáticamente hacia la puerta del final del pasillo, cuando entres vas a ver una cortina, necesitás la TARJETA DE UMBRELLA, vas a ver una puerta en medio pero necesitás la LLAVE DE LA FÁBRICA, así que andá a la puerta del final del pasillo, éste es un CUARTO DE SALVACIÓN, vas a ver una escena con Carlos, después de la escena tomá las balas y la LLAVE DE LA FÁBRICA, entrá en la puerta opuesta de donde entraste.
Aquí tomá la llave de la fábrica.





Ahora al entrar te darás cuenta de que estás en el cuarto de Gases, debés ir quitando los gases para acceder a la computadora.

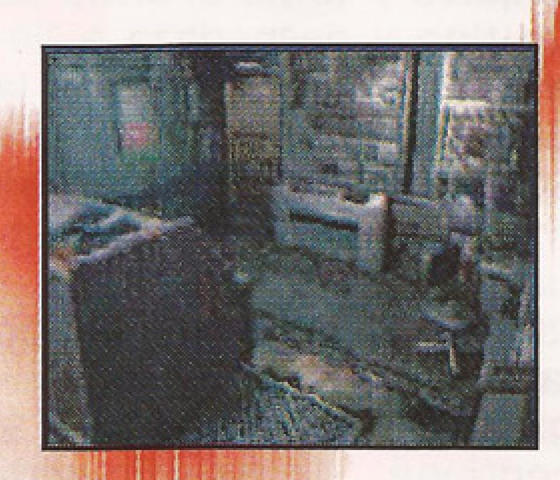


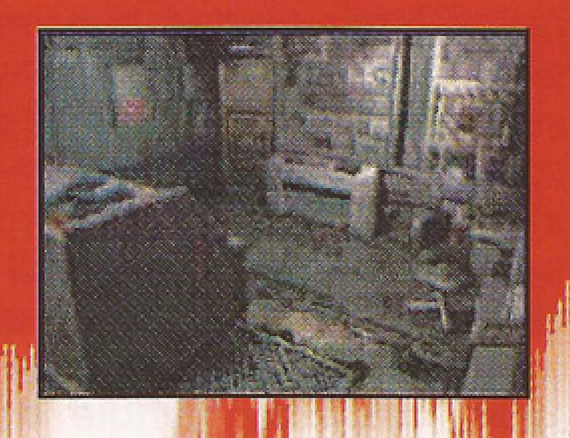
Esto es sencillo solo tenés que ir quitando los gases, checá la foto, al estar cerca de la computadora, desactiva los gases, estos son los gases que están a la vuelta, ahora activá estos gases para tener acceso a la computadora.
Ahora al acceder a la computadora, desactivar 1 de las 2 fuentes que cubren la PUERTA DOBLE DE ID al lado del ascensor (ésta la vas a ver al entrar por la puerta que te pide la LLAVE DE LA FÁBRICA), ahora al salir vas a ver un ascensor, para bajar necesitás la TARJETA DE UMBRELLA, y archivar la LLAVE DE LA FABRICA. Así

que saltes y regreses a la puerta que te pide la LLAVE DE LA FÁBRICA, entrá y tomá el mapa, y el SYSTEM DISK de las computadoras, matá a los zombies y tomá las plantas verdes, ahora vas a ver el ascensor y al final del pasillo está la PUERTA DE DOBLE ID. Así que entrá al ascensor.

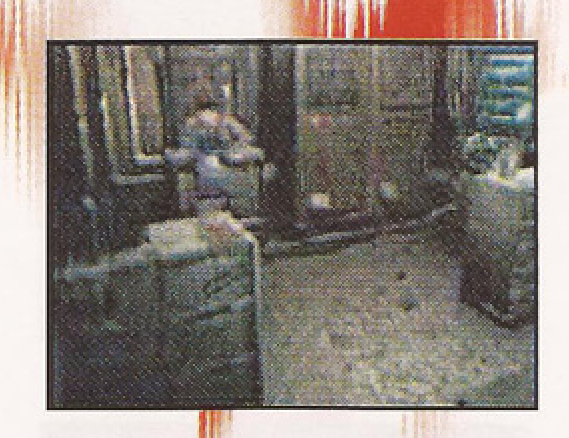


Aquí tomás el system disk.
Ahora al bajar del ascensor te pueden salir: Zombies, Hunters o Arañas, matalos y tomá las balas para la escopeta que están en el pequeño pasillo, ahora entrá en la puerta al final del pasillo, al salir tené cuidado ya que te saldrán 3 Hunters, matalos y metete a la puerta del final del pasillo. (Por aquí entran si escogieron la segunda alternativa) Este es un CUARTO DE SALVACIÓN, así que grabá si querés, tomá el archivo de la mesa y el SAMPLER. No se te olvide llevar la LLAVE DE LA FÁBRICA, ya que la vas a archivar, y entrá en la puerta al final del pasillo.
Tomá el sampler de aquí.

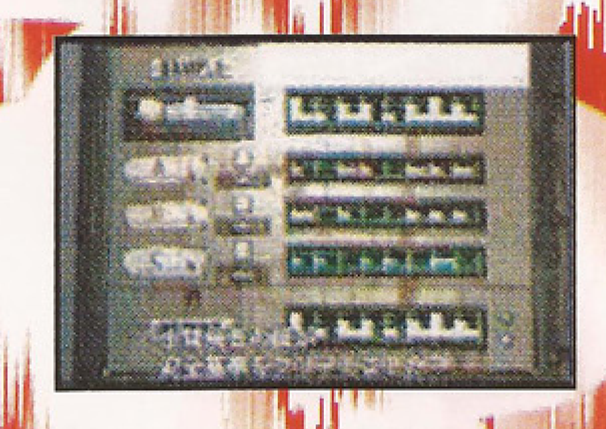




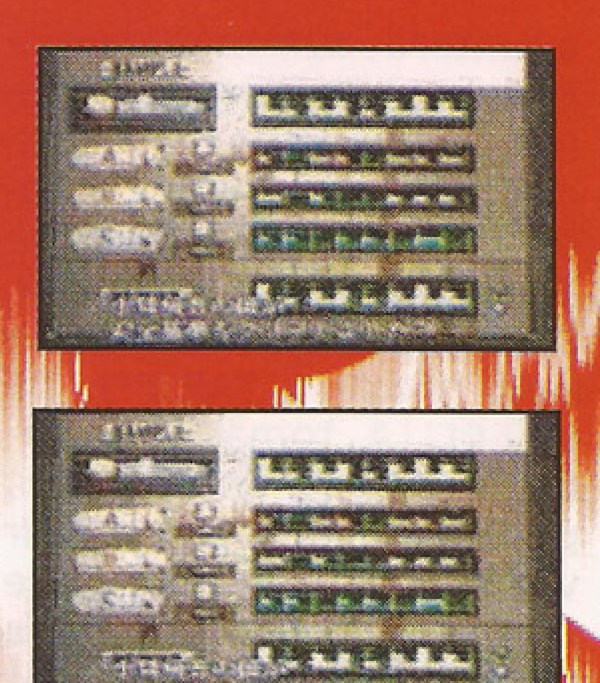
Ahora bajá las escaleras y tomá las balas y el Spray y vas a ver varias máquinas introducí el SAMPLER y vas a ver un enigma, es el más difícil de todos.



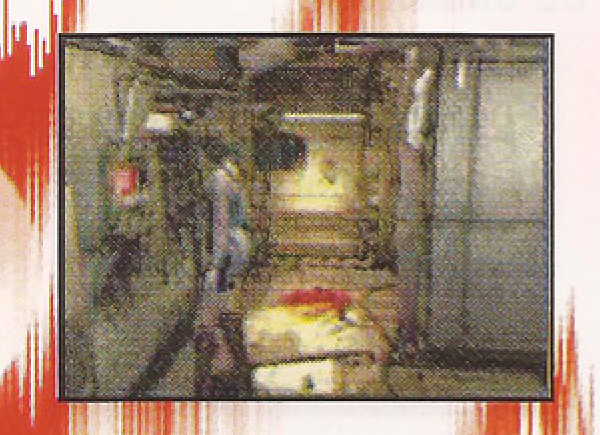
Esta es la máquina en donde introducís el sampler.
Acá está la máquina donde Archivás la LLAVE DE LA FÁBRICA
Solución--Poner los cuadros como indique la muestra, como éste es el enigma más difícil, te pasamos unas fotos del enigma así las entendés.







Sólo fíjense cual muestra les tocó, y pongan las letras A B C como indiquen las fotos. Ahora ya estarán desactivadas las 2 fuentes de la PUERTA DE LA DOBLE ID. Ahora regresa a la PUERTA DE LA DOBLE ID entrá y vas a ver una escena (donde Nicholai confiesa todo), y después lo matan, pero quien será, pues Némesis, ahora introduce el SYSTEM DISK en la computadora de enfrente. Asegurate de tener bastante munición y plantas ya que pelearás contra un poderoso Némesis.
Aquí deposita el SYSTEM DISK.

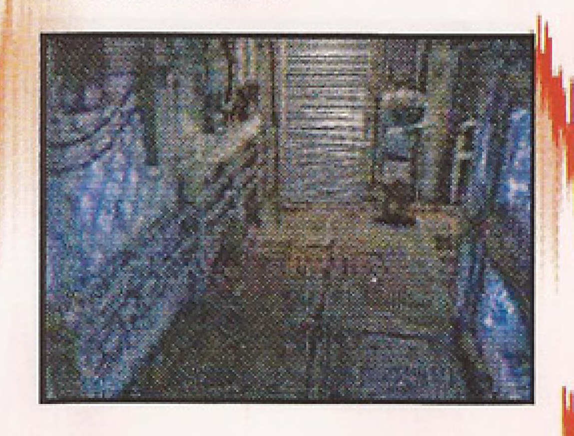


Entrá y vas a ver una escena (donde te aparece Némesis y se quema con el ácido perdiendo tentáculos) preparate para una batalla a muerte contra Némesis, es medio difícil matarlo solo dispará a las válvulas de ácido con R2, las

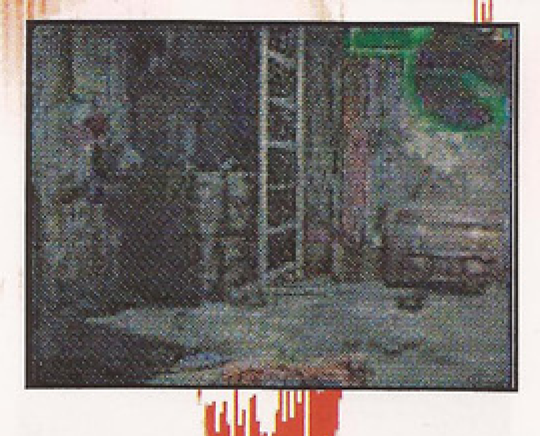
apuntará automáticamente ahora sólo presioná X para que le caiga ácido a Némesis. Recordá cuando estés cerca de una válvula de ácido sólo apretá R2 y X. Cuando lo hayas matado un tipo tirará la TARJETA DE UMBRELLA, tomala e introducila al lado de la puerta por donde entraste, al salir vas a ver una secuencia de FMV (donde Némesis cae a un estante de productos químicos) y una escena (donde te avisan que te vayas de inmediato). Ahora si querés, regresá al cuarto de los gases e introducí la TARJETA DE UMBRELLA en el ascensor, al bajar tomá la munición y en el estante de frente deposita la LLAVE DE LA FÁBRICA ARCHIVADA para obtener el LANZA COHETES.



Ahora regresá a la cortina donde te piden la TARJETA DE UMBRELLA.



Te saldrán zombies, matalos, tomá las plantas verdes y metete a la puerta del final del pasillo, al entrar tomá las balas de la Magnum en el estante derecho y tomá el RADAR, vas a ver una escena con Carlos Oliveira y vas a ver que algo se dirige hacia Ciudad Raccon por el RADAR, ahora bajá las escaleras, y cargate de Plantas , ya que como tenés el LANZA COHETES no habrá problema alguno con el Ultimo Jefe, así que tomá el archivo al lado de las escaleras, matá al zombie de enfrente y metete a la puerta del final del pasillo, notarás que estás en un tiradero de autos, tomá el archivo del suelo y metete en la puerta al final del pasillo.





Ahora al entrar a la puerta se sellará andá hacia la máquina de poder y activala.

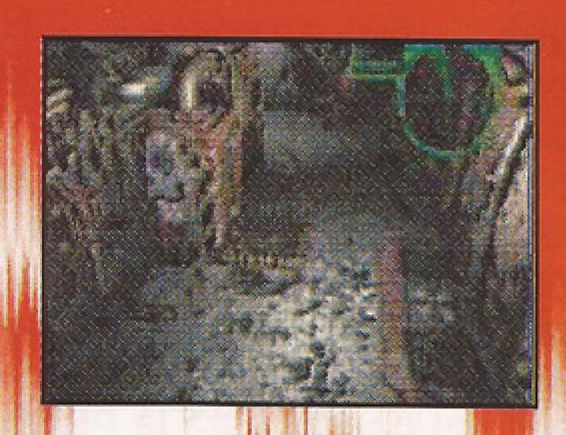


Verás que tenés que meter 3 bloques en su respectivo orden.

1.- Al inicio del pasillo

2--Al final del pasillo

3--Al lado de la máquina de poder. Al meter el primero, vas a ver una escena (donde Némesis se junta con Tyrant del RE2)



Este es el primero.

Ahora como tienen el LANZACOHETES, dispárenle hasta que se les acabe, si se regresa es que ya lo derrotaron, pero si no se regresa y sigue atacándolos es que sigue luchando. Cuando haya regresado activen el Bloque 2 y el 3 ahora esperen y un poderoso disparo saldrá, destruyendo la pared y en el otro acabará con Némesis-Tyrant.



Ahora al tratar de salir por la puerta que activó la máquina de poder, Némesis-Tyrant se levantará por lo cual te pondrán 2 alternativas.

1ra. Alternativa: Matarlos SOLUCIÓN 15.

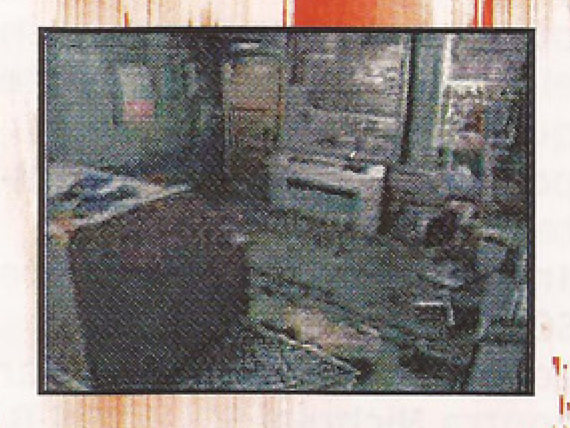
2da. Alternativa: Escapar SOLUCIÓN 16.

SOLUCIÓN 15 Aquí Némesis-Tyrant le escupe a Jill, Jill esquiva y tomá el arma de un tipo y despedaza a Némesis-Tyrant, metete a la puerta continuá...

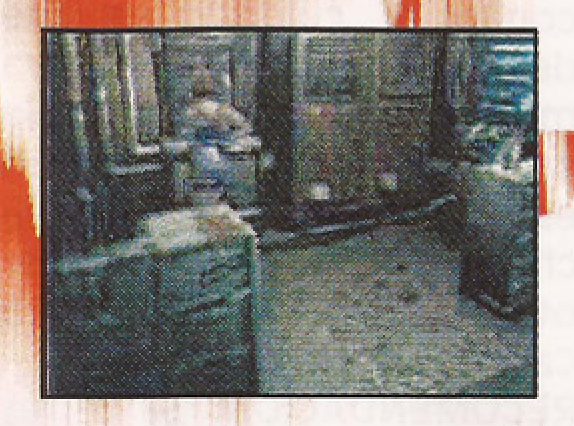
SOLUCIÓN 16 Jill escapa y se mete a la puerta. continuá...

RECOMENDACIÓN--- Escogé la primera, ya que te vengás de todos los S.T.A.R.S. continuá... Ahora sólo acti-

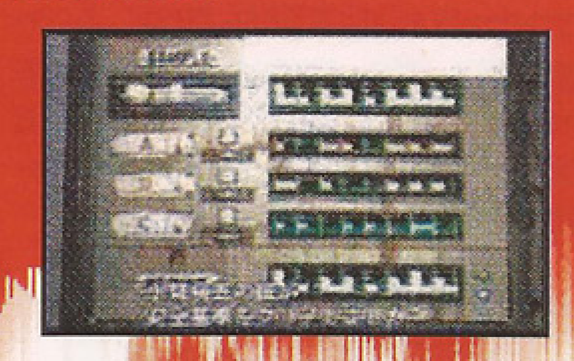
vá el ascensor para subir, cuando salgan verán el FINAL MALO. RECUERDEN QUE ESTE FUE LA 1ERA ALTERNATIVA EN EL PUENTE, QUE DA AL FINAL MALO.
LA ALTERNATIVA 2, SOLUCIÓN 14 DA AL FINAL BUENO Y ES LA SIGUIENTE.
SOLUCIÓN 14 Aquí Jill se deja caer del puente, por lo que entra por las alcantarillas, cuando estés aquí subí las escaleras y metete en la primera puerta es UN CUARTO DE SALVACIÓN. Así que grabá si querés, tomá el archivo de la mesa y el SAMPLER.

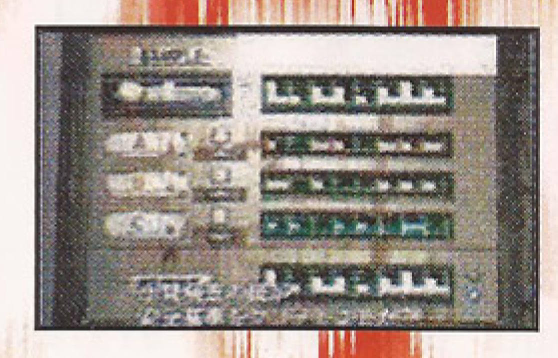


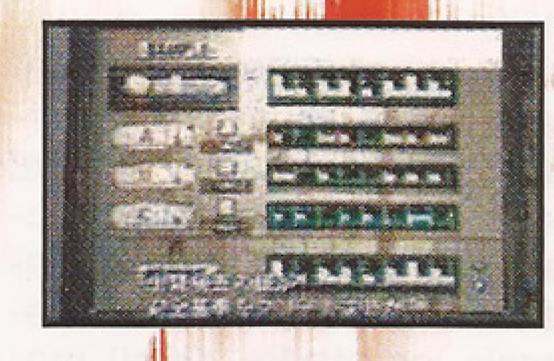
Tomá el SAMPLER de aquí. Ahora bajá las escaleras y tomá las balas y el Spray y vas a ver varias máquinas introducí el SAMPLER y vas a ver un enigma, es el mas difícil de todos.

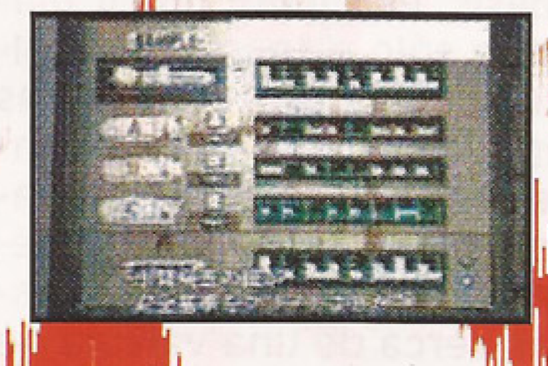


Esta es la máquina en donde introducís el sampler.
Acá está la máquina donde Archivás la LLAVE DE LA FÁBRICA, pero por este momento no la tenés.
Solución--Poner los cuadros como indique la muestra, como este es el enigma mas difícil, te pasamos unas fotos del enigma así lo entendés.

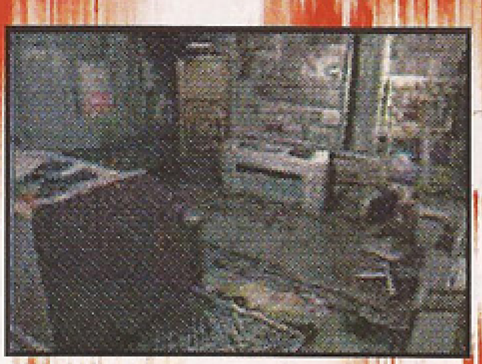




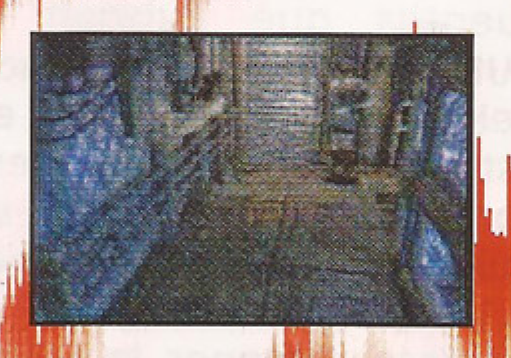




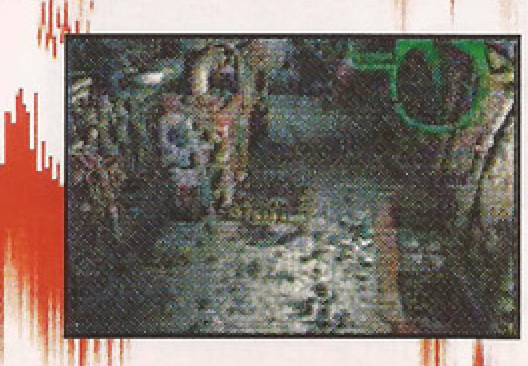
Sólo fijate cuál muestra te toca y poné las letras A B C como indiquen las fotos. Cuando lo logres desactivarás 1 de las 2 fuentes de la PUERTA DE LA DOBLE ID. Ahora regresá a donde empezaste, seguí derecho hacia el pasillo y vas a ver una escena (donde te encierran los zombies y llega Carlos), después de la escena metete a la puerta del final del pasillo, tené cuidado al salir ya que te saldrán muchos enemigos. Utilizá el bote de dinamita para matarlos, ahora subí la escalera y en la pequeña cuchilla hay balas para la escopeta. Seguí hacia el final del pasillo para meterte al ascensor. Cuando salgas a tu lado izquierdo está la PUERTA DE DOBLE ID, necesitás desactivar una fuente, así que andá a la derecha matá a los zombies y tomá las plantas verdes, también tomá el SYSTEM DISK de las computadoras y el mapa al lado de la puerta del final del pasillo.



Aquí tomás el system disk.
Ahora entrá a la puerta. Y vas a ver una escena corta con Nicholai (donde te quiere matar), después de la escena, vas a ver una cortina, necesitás la TARJETA DE UMBRELLA.



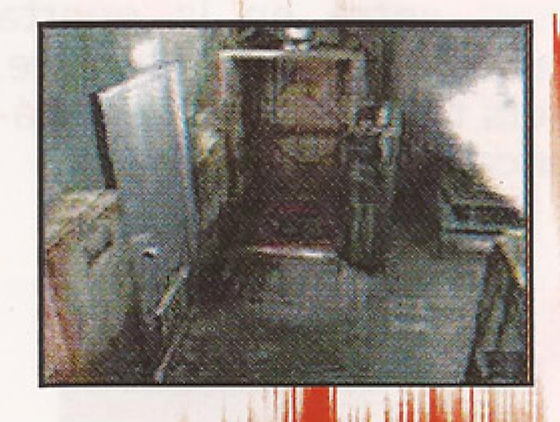
Así que mejor andá a la puerta del final del pasillo izquierdo (ya que si vas del otro lado es la puerta principal, de donde entrás en la 1era. Alternativa). Al entrar tomá las balas y la LLAVE DE LA FÁBRICA (recordá que tenés que ir a archivarla a las máquinas, por donde resolviste el acertijo del Sampler) entrá en la puerta opuesta de donde entraste. Aquí tomá la llave de la fábrica.



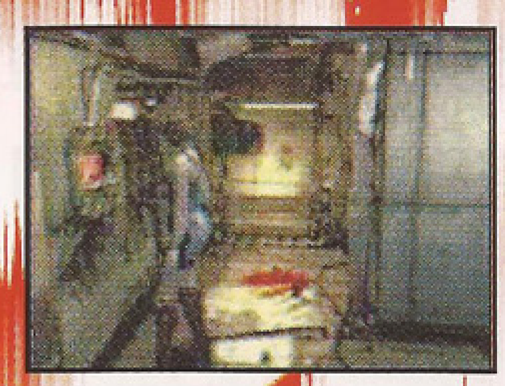
Ahora al entrar te darás cuenta de que estás en el cuarto de Gases, debés ir quitando los gases para acceder a la computadora.



Esto es sencillo sólo tenés que ir quitando los gases, checá la foto, al estar cerca de la computadora, desactivá los gases, estos son los gases que están a la vuelta, ahora activá estos gases para tener acceso a la computadora.
Ahora al acceder a la computadora, desactivar las 2 fuentes que cubrían la PUERTA DOBLE DE ID al lado del ascensor, si checaste en este cuarto hay un ascensor. Necesitás hacer lo siguiente si querés obtener la LANZA GRANADAS.
Primero: Obtener la LLAVE DE LA FÁBRICA
Segundo: Ir a Archivarla
Tercero: Tener la Tarjeta Umbrella
Cuarto: cuando tengas todo lo anterior bajá el ascensor con LA TARJETA DE UMBRELLA, tomá las granadas y en el estante de enfrente poné la LLAVE DE LA FÁBRICA ARCHIVADA.



Ahora regresá a la PUERTA DE LA DOBLE ID entrá y vas a ver una computadora, introducí el SYSTEM DISK. Asegurate de tener bastante munición y plantas ya que pelearás contra un poderoso Némesis.



Aquí depositá el SYSTEM DISK.
Entra y vas a ver una escena (donde te aparece Némesis y se quema con el ácido perdiendo tentáculos) preparate para una batalla a muerte contra Némesis, es medio difícil matarlo sólo dispará a las válvulas de ácido con R2, las apuntará automáticamente ahora sólo presioná X para que le caiga ácido a Némesis. Recordá cuando estés cerca de una válvula de ácido sólo apretá R2 y X. Cuando lo hayas matado un tipo tirará la TARJETA DE UMBRELLA, tomala e introducila al lado de la puerta por donde entraste, al salir vas a ver una secuencia de FMV (donde Némesis cae a un estante de productos químicos) y una escena (donde te avisan que te vayas de inmediato).
Ahora que ya tienes la TARJETA DE UMBRELLA, regresá al elevador del cuarto de gases y has el procedimiento anterior para obtener la LANZA COHETES.



Ahora regresá a la cortina donde te piden la TARJETA DE UMBRELLA.



Te saldrán zombies matalos, tomá las plantas verdes y metete a la puerta del final del pasillo, al entrar tomá las balas de la Magnum en el estante derecho y tomá el RADAR, vas a ver otra escena con Nicholai en el Helicóptero (donde te quiere matar de nuevo), por lo que te pondrán 2 alternativas.
1ra. Alternativa: Esconderte SOLUCION A
2da. Alternativa: Pelear contra Nicholai SOLUCION B.
SOLUCION A: Aquí Jill sé esconde, evitando pelear, pero éste logra escapar, después vas a ver otra escena y vas a ver a Carlos, continuá...
SOLUCION B: Aquí peleás contra el, cuidado ya que desde el helicóptero te tira misiles, cuando tengas la oportunidad disparale, en esta alternativa matás a Nicholai. Después vas a ver otra escena y vas a ver a Carlos, continuá...
RECOMENDACIÓN. Si tenés energía de sobra escogé la 2da, ya que te desquitás pero sino la 1era. continuá... te dice que interceptará una llamada, después de la escena, vas a ver que algo se dirige hacia Ciudad Raccon por el RADAR ahora bajá las escaleras, y cargate de Plantas , ya que como tenés el LANZA COHETES no habrá problema alguno con

el Ultimo Jefe, así que tomá el archivo al lado de las escaleras, matá al zombie de enfrente y metete a la puerta del final del pasillo, notarás que estás en un tiradero de carros, tomá el archivo del suelo y metete en la puerta al final del pasillo.



Ahora al entrar a la puerta se sellará andá hacia la máquina de poder y activala.



Verás que tenés que meter 3 bloques en su respectivo orden.

1.- Al inicio del pasillo
2--Al final del pasillo
3--Al lado de la máquina de poder. Al meter el primer, vas a ver una escena (donde Némesis se junta con Tyrant del RE2)



Este es el primero.
Ahora como tienen el LANZACOHETES, dispárenle hasta que se les acabe, si se regresa es que ya lo derrotaron, pero si no se regresa y sigue atacándolos es que sigue luchando. Ya que haya regresado activen el Bloque 2 y el 3 ahora esperen y un poderoso disparo saldrá, destruyendo la pared y en el otro acabará con Némesis-Tyrant.



Ahora al tratar de salir por la puerta que activó la máquina de poder, Némesis-Tyrant se levantará por lo cual te pondrán 2 alternativas.
1ra. Alternativa: Matarlos SOLUCIÓN 15
2da. Alternativa: Escapar SOLUCIÓN 16
SOLUCIÓN 15 Aquí Némesis-Tyrant le escupe ácido a Jill, Jill esquiva y tomá el arma de un tipo y despedazá a Némesis-Tyrant, metete a la puerta continuá...
SOLUCIÓN 16 Jill escapa y se mete a la puerta. continuá...
RECOMENDACIÓN--- Escogé la primera, ya que te vengás de todos los S.T.A.R.S. continuá...
Ahora sólo activá el ascensor para subir, cuando salgas vas a ver salir a Carlos quien te dice que alguien preguntó por ti (Jill). Ahora ESTE ES EL FINAL BUENO.
Bueno, esperamos que les sirva, y puedan terminar el game sin problemas.

Trucos Playstation:

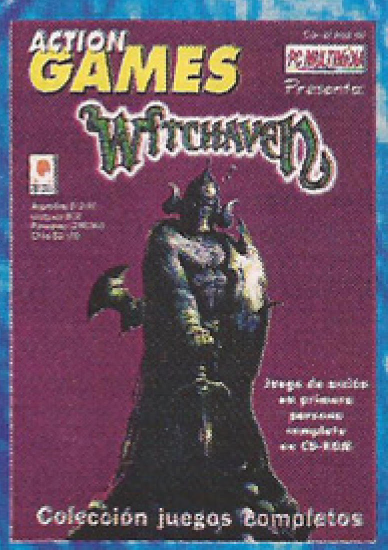
AIR RACE CHAMPIONSHIP

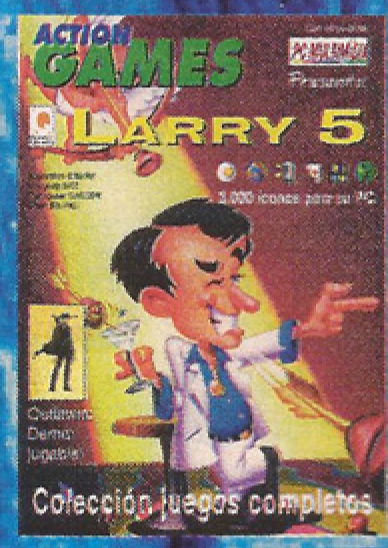
Light Flyer Bonus Jet: Completá el juego con la puntuación de normal para recibir el Light **Flyer Bonus Jet.** Nota: Usá Límite 500 o modo ilimitado.
Leo Copter Bonus Jet: Completá el juego con la puntuación de Bueno (good) para recibir el **Leo Copter Bonus Jet.** Nota: Usá ilimitado, espejo o Modo Reverse.
Foo Fighter Bonus Jet: Completá el juego con el Light Flyer y el Leo Copter bonus jets para recibir el Foo Fighter **Bonus Jet.** Nota: Usá ilimitado, espejo o modo Reverse.
The Fly Bonus Jet: Completá el juego con el Foo Fighter bonus jet para recibir el The Fly **Bonus Jet.** Nota: Usá ilimitado, espejo o modo Reverse y destruí todos los globos en el nivel bonus.

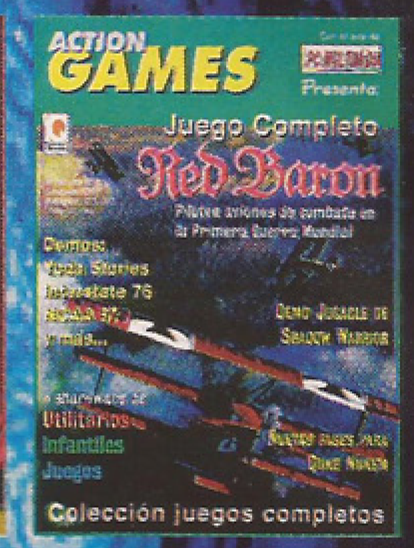
ASTERIX

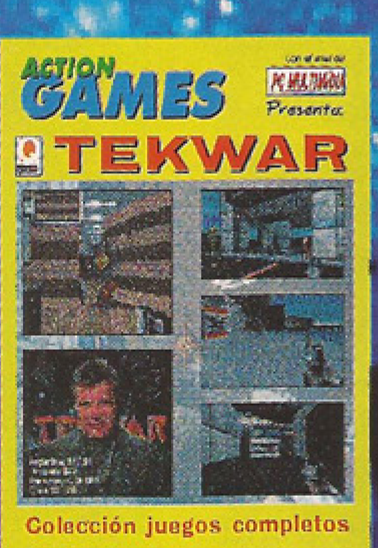
En la pantalla de selección de lenguaje presioná triangulo y sin soltarlo pulsá repetidamente: Arriba, Derecha, Abajo, Izq,Izq, Abajo, Derecha, Arriba. Hasta que veas que aparecen las palabras "Cheat Menu Accept" en la pantalla. Continuá y comenzá una nueva partida. Después de la escena de Panoramix aparecerá un menú sobre una pantalla negra en el que podrás seleccionar cualquier nivel.

LIBROS CON JUEGOS COMPLETOS DE REGALO EN CD-ROM PARA PC POR SOLO $4,90.-...









...ESTO, SOLO PUEDE SER OBRA DE ACTION GAMES...



